LEVEL 2001 4

International Games Magazine

LEVEL

• http://www.level.ro „It's all about GAMES" • 4/2001 • 45.000 lei •

Sacrifice

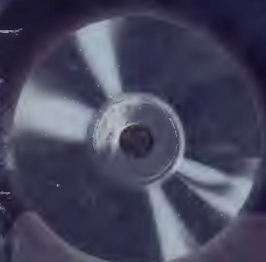
Mana sau sânge? Vrăjitorul decide!

Gunlok

Techno-action by Rebellion

Settlers 4

întoarcerea la viața simulată



DEMOS
Starwars: Episode One
Battle for Naboo
Ducati World Racing
Evil Islands
F1 Championship Season 2000
Giants
Gorkamorka
NBA Live 2001
Original War
Ski-Doo X-Team Racing

PICS
Breed
Dragon Riders
DroneZ
Dune
Warzone Online

SHAREWARE
ACDSEE 3.1
AVG 6.0
DJ Mix Lite 1.82
Scanner 2.3
Win Commander 4.52

UPDATES DLH

COUNTER-STRIKE

Grafica ➡ Half-Life, lupta ➡ reală

T.P.
Aprobat C.N.P.R.
Nr. 103/DIO/091/2001
Valabil -2001-
PUBLICAȚII





JOC

COMPUTER

NU

DA

NU

Plictiseală

Plictiseală

www.level.ro

locul nostru de întâlnire



Dependent de... JOCURI!

Dară cum altcumva aş putea fi, când îmi dau seama că este gata gata să crape de ziuă şi eu tot mai stau, poate mai fac un nivel şi mai câştig câteva puncte de experienţă ca să pot lovi mai bine monstrul X sau Y! Dacă stau bine şi mă gândesc nu am evoluat deloc! Eram în exact aceeaşi situaţie şi acum câţiva ani când mai porneam şi următoarea misiune cu House Atreides pentru că altfel nu m-aş fi simţit eu bine! Sau quest-urile din Might&Magic VI care păreau că nu se mai termină, sau perk-urile din Fallout pe care le aşteptam ca pe ziua de salariu!

Teoretic, acum ar trebui să stau să privesc degajat, să mă uit în urmă şi să zic: vai câte nopţi am putut eu să pierd jucând titlurile mai sus menţionate şi multe altele la care nici nu vreau să mă mai gândesc câte luni, poate ani, din viaţă mi-au mâncat, că mi se face rău: Doom, Wolfenstein, Prince of Persia, Quake, Dune, Betrayal at Krondor etc. (sincer să fiu, nu mi-ar ajunge spaţiul acesta de o pagină doar ca să scriu toate titlurile care mi-au trecut prin mână!).

Tot vorbim despre nopţi pierdute! Deci, trebuie să trag concluzia următoare: gamerul este pasăre de noapte, ziua doarme iar noaptea vânează „pixeli morţi pe monitoare verzi". Şi totuşi, este ca un fel de drog, o dată ca ţi-a intrat în sânge nu te mai poţi lăsa de el! Şi, exact ca narcomanul, mergi acasă, dormi ca să fii odihnit pentru sesiunea de a doua zi!

Acum au apărut MMORPG-urile (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) care câştigă tot mai mulţi adepţi, după o curbă exponenţială. Oare ce mă atrage la acest tip de joc? Faptul că pot sta la un „chat" cu diferite persoane de pe toată faţa pământului? Nu, pentru asta am mIRC-ul! Faptul că omor nişte monştri, câştig experienţă şi tot aşa mai departe până când ajungi cel mai bun din joc? Orice RPG oferă acest lucru! Dar care alt joc oferă o interacţiune atât de strânsă între persoane din întreaga lume, oameni care poate nu se vor întâlni niciodată în viaţa reală, dar seară de seară intră pe „net" să mai vorbească şi să vâneze cu prietenii, sau poate, dacă şansa le surâde, vor vorbi chiar cu monarhul! Ca să nu mai vorbesc despre conceptul de „respawn" (monştri care apar într-un loc şi la o perioadă fixă) care dă o nouă valoare adrenalinei din corpul nostru. Şi unde mai pui că în interiorul jocului poţi fi înalt de 2 metri, cu ochi albaştri, ce mai Supăr-man în persoană şi când colo ...

... gata... mă duc să mă mai „droghez" un pic!!!

K'shu

Cuprins aprilie 2001





Cuprins CD

Demos

Starwars: Episode One - Battle for Naboo
Ducati World Racing
Evil Islands
F1 Championship Season 2000
Giants
Gorkamorka
NBA Live 2001
Original War
Ski-Doo X-Team Racing

Pics

Breed
Dragon Riders
DroneZ
Dune
Warzone Online

Shareware

ACDSEE 3.1
AVG 6.0
DJ Mix Lite 1.82
Scanner 2.3
Win Commander 4.52

Updates

Age of Sail 2 v1.01
Battle Isle 4 v206
Diablo 2 v1.05B
StarTrek: Armada v1.2

DLH

flash

The Epsilon Conflict

03 Games a semnat un contract cu Guillaume Patry şi cu Victor Martin, câştigători ai campionatului mondial de Starcraft, pentru a participa la crearea unui joc de strategie. Cei doi sunt foarte cunoscuţi în lumea gamerilor din afară, fiecare având fan cluburi şi o groază de adepţi, numai Guillaume reuşind să strângă peste 100.000 de USD de la turneurile la care a participat. 03 Games lucrează la o strategie în timp real care conţine şi elemente de RPG, cu grafică 3D, numită The Epsilon Conflict şi a cărei lansare este programată la sfârşitul anului 2002. Jocul va folosi engine-ul Starbreeze, dezvoltat de aceeaşi firmă.

James Bond anulat?

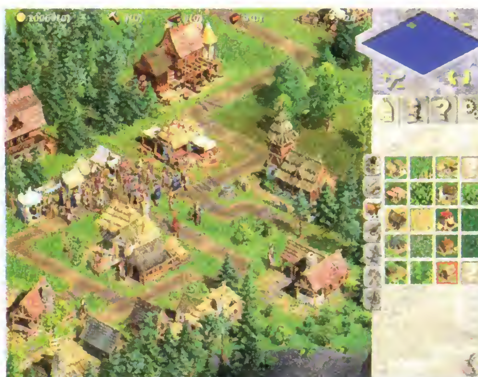
Studioul Redwood City al Electronic Arts din California pare că trece prin momente dificile. În ultima vreme a început o reorganizare care a constat în concedierea unui mare număr de angajaţi. Acest lucru pune sub semnul întrebării proiectele care erau în lucru aici. Astfel, jocul cu James Bond, The World Is Not Enough, ce ar fi folosit engine-ul de la Quake III, a fost anulat în varianta pentru PC, în timp ce varianta pentru PS2 a fost amânată.

GeForce 3

La expoziţia de la MacWorld 2001, NVIDIA a anunţat viitoarea placă grafică, ce va ieşi de pe liniile de fabricaţie ale firmei. Este vorba despre GeForce 3, cu adevărat un succesor demn al lui GeForce 2. Produsul are o arhitectură cu totul nouă faţă de GeForce 2 GTS şi GeForce 2 Ultra, oferind o viteză sporită, o mai mare stabilitate şi o mulţime de alte posibilităţi pentru programatori. Le va permite acestora să realizeze un număr infinit de efecte speciale şi de decoruri, fără a trebui să se bazeze pe ideile care s-au afirmat până acum. Aşteptaţi-vă de acum la o mult mai fidelă prezentare a trăsăturilor umane, a interacţiunii cu obiectele din jur şi a efectelor asupra acestora.

ANNO 1503 - Sunflowers

Sunflowers, unul dintre producătorii şi distribuitorii de frunte din domeniul jocurilor în Germania, şi **Max Design** au relevat noi aspecte ale jocului care va apărea, în continuarea lui *ANNO 1602*. Este vorba despre *ANNO 1503*. Jocul va fi axat pe viaţa practică

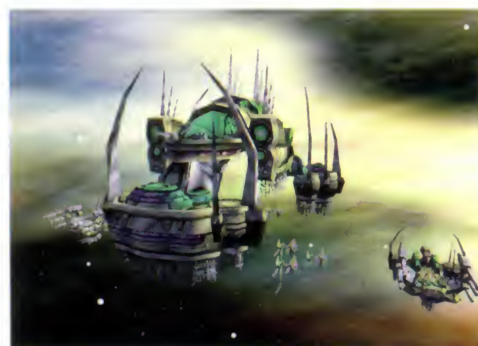




a locuitorilor unui oraş, pe nevoile acestora (mâncare, haine, adăpost). Comportamentul acestora împreună cu informaţiile detaliate din meniu vor permite jucătorului să cunoască imediat nevoile cu care se confruntă populaţia şi să ia măsurile necesare. *ANNO 1503* va fi lansat în octombrie 2001, **Sunflowers** anunţând că echipa care se ocupă cu acest proiect va fi completată de un programator AI.

Trade Wars: Dark Millenium - Realm Interactiv

Realm Interactiv, unul dintre cei mai mari producători de jocuri multiplayer, a anunţat realizarea unei versiuni modernizate a lui *Trade Wars 2002*. **Realm** a cumpărat recent drepturile de a folosi numele de *Trade Wars* de la **Epic Interactiv Strategy**, iar jocul se va numi *Trade Wars: Dark Millenium*. Acesta va fi un MMPOG, în genul lui *Asheron's Call*, doar că nu va fi un RPG, ci un joc de strategie dezvoltat într-un univers compus din mii de jucători.





Jocul va necesita construirea unor rute comerciale, formarea corporaţiilor şi a imperiilor. Jucătorii vor dispune de culturi diferite, fiecare cu abilităţi speciale, aflate într-o continuă luptă pentru putere. Spaţiul disponibil va fi o imensă lume 3D virtuală, cu mii de planete şi spaţii intergalactice, în care vom putea să muncim pentru resurse, să le furăm sau să le obţinem prin lupte cinstite. Lansarea va avea loc în ultimul trimestru al anului 2001.

Echelon - varianta multiplayer

Buka, distribuitorul, şi **MADia**, producătorul, amândouă fiind nume importante în lumea jocurilor din Rusia, au organizat un test al multiplayer-ului *Echelon*. Acesta este un simulator de zbor, aflat în stadiul beta de dezvoltare şi a fost testat de douăzeci de jucători. Se pare că varianta finală va permite ca numai şaisprezece jucători să joace în acelaşi timp. La lansare, în Rusia, va purta numele de *Storm*.





Deathmatch-ul din *Echelon* diferă mult de celelalte jocuri de reţea, pentru că nu vor conta doar aptitudinile de shooter, ci o mare importanţă o vor avea şi cunoştinţele de pilotaj. Un bun pilot va şti întotdeauna să manevreze avionul astfel încât să obţină de la început o poziţie favorabilă în luptă. Echilibrul jocului este perfect, existând trei tipuri de nave aeriene, fiecare tip având patru sau cinci modele diferite, fără ca una din ele să fie cu mult mai bună decât celelalte.

The Sims: House Party - Electronic Arts

Electronic Arts a dezvăluit imagini din *The Sims: House Party*, o dezvoltare a foarte popularului joc *The Sims*. Aceasta va fi a doua evoluție a celui mai bine vândut joc din anul 2000, după *The Sims: Livin' Large*, care a apărut anul trecut în septembrie. *House Party* va adăuga multe costume noi, o diversitate şi mai mare de obiecte, care vor putea fi găsite în interioare; exterioarele din joc vor avea noi arhitecturi, iar decorațiunile, după cum se poate vedea din imagini, vor fi uimitoare. Jucătorii vor putea să organizeze petreceri virtuale cu personajele lor, la care să-şi invite prietenii. Sunt curios să văd ce vor avea vecinii de spus despre ringul de dans flancat de boxe puternice, bufetul din care dau băuturile afară şi taurul mecanic pentru testarea aptitudinilor de rodeo. Expansion-ul va fi lansat în această primăvară.





Asheron's Call - continuarea

Microsoft a anunțat că a semnat un contract cu **Turbine Entertainment Software** care a lucrat la continuarea lui *Asheron's Call* încă de la lansarea acestuia acum un an de zile. Adam Waalkes, managerul responsabil de jocurile MMRPG (Massively Multiplayer Role Playing Games) de la **Microsoft**, a declarat că această direcție este una dintre cele mai importante care se anunță pe piața jocurilor, iar cea mai bună ofertă a lor o constituie linia *Asheron's Call*. După succesul de care s-a bucurat acest joc în comunitatea gamerilor online, nu este de mirare că distribuitorii s-au grăbit să anunțe continuarea. David Bowman, directorul de la Turbine, s-a arătat foarte încântat de acest acord, afirmând că nu trecea o zi fără să fie întrebat dacă vor face o continuare la *Asheron's Call.*



The Moon Project - Games Studios (gold)

Games Studios a anunțat că a terminat continuarea la *Earth 2150*, una dintre cele mai reuşite strategii 3D în timp real ale anului 2000, continuare va ajunge în magazine în această lună. *The Moon Project* foloseşte un engine modificat al lui *Earth 2150* care permite o imagine mult mai bună a fiecărei unități decât predecesorul. Deşi cele trei facțiuni din joc provin din primul, au fost incluse noi unități precum artileria, submarine nucleare de construcție rusească, şi generatoare de cutremure. În completare, fiecare hartă din campaniile disponibile este inspirată după locații reale: San Francisco, München.

Imaginile ne demonstrează că nu s-a renunțat la supermaşinile care zdrobeau totul în cale şi, probabil, nici la scenariul cataclismului mondial la care este expusă omenirea.





flash

Sega pe PC

Distribuitorul britanic Empire Interactive a anunțat încheierea unui acord cu Sega pentru a distribui versiunile PC ale simulatorului de pescuit Get Bass şi cursei de motociclete Sega GT în Europa. Ambele jocuri vor fi transformate pentru PC de Sega şi vor fi disponibile prin iulie 2001. Anunțul vine după recenta decizie a lui Sega de a se concentra pe ceea ce ştiu mai bine – realizarea de jocuri – şi de a sprijini mai multe formate pentru acestea. Nu este primul pas al lor în această direcție, după ce au lansat deja o variantă PC a lui The Typing of the Dead şi în martie vor lansa House of the Dead 2.

Battle Of The Planets

Headfirst Productions a obținut licența pentru a realiza un joc pe PC inspirat din serialul de desene animate Battle Of The Planets. Animația urmăreşte aventurile a cinci orfani foarte curajoşi care apără galaxia de invazia extraterestră şi de planurile malefice ale lui Zoltar. Numele primului joc nu se cunoaşte încă, dar fără îndoială va conține şi numele desenului animat pentru o mai bună popularizare. Lansarea lui va fi prin anul 2002, deci nu vă aşteptați să-l găsiți prea repede prin magazine.

Diablo cheamă în justiție

Blizzard Entertainment şi Havas Interactive au înaintat un proces împotriva lui New Line Cinema. Obiectul procesului constă în intenția lui New Line de a realiza un film numit Diablo. Filmul este în producție de anul trecut din decembrie, cu actorul Vin Diesel în rolul principal. Blizzard intenționează să realizeze propiul lor film cu acest nume, film care va fi o adaptare după jocul cu acelaşi nume. Un al doilea film cu numele de Diablo II: Salvation este de asemenea în proiect, mai ales pentru că Blizzard deține drepturile de autor pentru acest nume.

flash

Electronic Arts se extinde

EA.com a anunţat achiziţia site-ului pogo.com, un site care oferă jocuri de familie precum jocurile de cărţi, puzzle, arcade, jocuri de cuvinte şi cazinouri virtuale în care nu există nici un risc de a pierde banii. EA.com s-a arătat foarte încântat de posibilităţile pe care le oferă acest site, de modul în care s-a dezvoltat şi a reuşit să atragă un număr mare de vizitatori. Intenţia firmei este de a completa cu acesta gama de oferte pe care o va avea, incluzând aici Majestic, Harry Potter şi The Sims Online. Toate acestea speră să îi aducă poziţia de lider şi să atragă în mod special femeile şi adulţii de peste 35 de ani.

Star Wars Battleground

LucasArts a încheiat o alianţă cu Ensemble Studios pentru a realiza o nouă strategie în timp real. Se pare că jocul se va numi Star Wars Battleground. Engine-ul care va fi folosit este din tehnologia proprie a lui Ensemble Studios. Cel care îi va ajuta va fi designerul care a lucrat la Age of Empires. Implicarea lui în proiect este de bun augur pentru ceea ce îşi doresc cei de la LucasArts să realizeze. Lansarea jocului se aşteaptă să aibă loc în toamna anului 2001.

Sims încă în top

La mai mult de un an de la lansarea lui la începutul lui 2000, jocul realizat de EA, The Sims, se află în continuare în fruntea celor mai bine vândute jocuri. Jocul ocupă acest loc de ceva vreme, iar expansion-ul, The Sims: Livin' Large, ocupă locul doi de peste două luni. Roller Coaster Tycoon de la Hasbro Interactive se află între primele zece de la lansarea lui din martie 1999, iar acum îl regăsim pe locul trei. Al patrulea loc a mers la NASCAR Racing 4 creat de Papyrus, iar pe locul cinci se află Hoyle Casino 2001. Acest top a fost înregistrat la momentul încheierii ediţiei.

Serious Sam: The First Encounter (imagini noi)

Vă prezentam luna trecută unul dintre cele mai interesante jocuri din ultimul timp din estul Europei, first person shooter-ul *Serious Sam*. Avem câteva imagini noi din acesta, un joc a cărui versiune demo a încântat şi redacţia LEVEL, dar a întrunit şi aprecierile criticilor şi producătorilor din restul lumii. Jocul dispune de un engine foarte puternic şi o grafică excelentă cu lumini şi umbre de tot felul, o mulţime



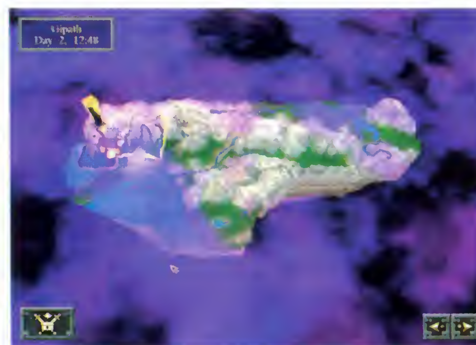


de monştri SF de ucis, o groază de arme puternice şi nimic altceva decât o luptă continuă pentru supravieţuire. Distribuitorul **Take 2** a anunţat că jocul va apărea imediat, în această primăvară.

De asemenea, numele jocului a fost schimbat în ultimul moment. El se va numi *Serious Sam: The First Encounter*, ceea ce înseamnă că o continuare este deja programată.

Evil Islands - Nival Interactive (demo)

Nival Interactive a lansat demo-ul pentru *Evil Island*. Compania este din Rusia şi s-a ocupat până acum de o serie care a dezamăgit: *Rage of Mages*. De data aceasta însă, **Nival** ne-a surprins prin ceea ce pare a fi un impresionant RPG 3D. Cu o grafică ce se anunţă promiţătoare, o poveste interesantă, personaje amuzante şi un gameplay atrăgător prin quest-urile simpatice, jocul pare să fie o provocare pentru mai târziu. În versiunea demo găsim prima dintre insulele disponibile şi





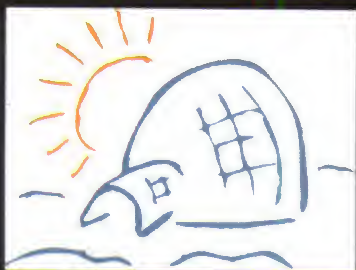
câteva dintre quest-uri. Povestea începe cu un fel de amnezie pe care o ai când te trezeşti într-un loc total necunoscut, fără să ai idee cum ai ajuns aici şi fără să ştii măcar cine eşti. Primul quest va fi pur şi simplu să supravieţuieşti pe această insulă, numai după aceea vine greul de a afla adevărul despre tine. Puteţi găsi demo-ul la adresa www.3dfiles.com/games/evilislands.shtml.

DroneZ - Zetha gameZ

Zetha gameZ are în producţie unul dintre jocurile care se anunţă ca un mare succes încă de pe acum. Este vorba despre *DroneZ*, primul joc a cărui acţiune se va petrece în cyberspace. Personajele acestui joc vor fi hackerii, spectaculoase bătălii virtuale vor fi vizualizate prin acest inovativ joc de acţiune. Ceea ce se anunţă cu adevărat specială este grafica acestui joc, care va fi suportată de ultima placă de la **NVIDIA** a cărei lansare a fost anunţată: GeForce 3. Varianta demo a acestui joc se va găsi şi pe CD-ul demo oficial de la GeForce 3. Se pare că această placă grafică va oferi jocului posibilităţi care nu au mai existat până acum în redarea detaliilor, a texturilor, a luminii şi a umbrelor, o animaţie superioară la tot ce s-a văzut până acum.







LEVEL Fans Camp 2001

Te aşteptăm în august!

Tombola LEVEL şi best computers



Şi în acest număr vă oferim un premiu împreună cu Best Computers: RPG-ul Planescape Torment.

1 Ce titlu bazat pe universul AD&D, la fel ca şi Planescape Tournament, este prezentat în numărul acesta?
A) Baldurs Gate b) Icewind Dale: Heart of Winter C) Neverwinter Nights

Tombola LEVEL şi best computers

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Publishing SRL, OP 2 CP 4, 2200 Braşov.

4/01

1

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			

flash

Take-Two crește

Take-Two a anunțat o creștere importantă a profitului net pe ultimele patru luni, care se ridică la 8 milioane de dolari. Ca urmare a succesului, compania a deschis trei noi filiale, care speră să o așeze pe postul de lider în distribuția mondială a jocurilor. Take-Two se așteaptă ca această creștere să se manifeste și mai târziu, când vor lansa Serious Sam și Tropico, iar în al doilea semestru al anului să iasă pe piață cu alte nume mari, precum Duke Nukem Forever, Myth III, Max Payne și altele.

Xbox

Compania canadiană Teratel și Microsoft au încheiat un acord prin care anumite componente oferite de prima vor contribui la realizarea Xbox. Se pare că este vorba despre tehnologia Eye FX 3D de care dispune aceasta. Din alte contracte pe care Teratel le-a încheiat anterior cu producătorii de console ne putem da seama că este vorba despre un proiect al acestora, numit TIN, ce va permite întoacerea cu 360 de grade într-un mediu 3D. Acest proiect TIN va fi modificat pentru a fi compatibil cu Xbox.

Civilization III

Firaxis Games a publicat pe site-ul oficial noi informații despre Civilization III. Sistemul diplomatic al acestuia va fi complet diferit de cel al predecesorilor. Interfața cu care va interacționa jucătorul se va modifica pentru o mai rapidă accesare a căsuțelor de dialog. Vom putea încheia tratate foarte detaliate prin care să schimbăm aur, bunuri, tehnologii, orașe, unități militare, să construim infrastructura pentru comunicații. Un număr nou de tratate diplomatice va fi adăugat pentru a răspândi pacea pe glob. De exemplu, un tratat cu Zulușii poate include neagresiune, un pact de protecție mutuală, un drept de trecere și un embargo economic impus Franței.

AquaNox - Massive Development

La patru ani de la senzaționalul succes cu *Archimedean Dynasty*, **Massive Development** a anunțat continuarea acestuia cu *AquaNox*. În jurul anului 2666 omenirea a transformat suprafața Pământului într-o zonă nelocuită, iar civilizația s-a așezat în adâncurile oceanului. Dorința de putere este cea care dă naștere la lupte în adâncurile oceanului, unde aventurieri și mercenari bântuie, o lume sub ape fantastică





și foarte detaliată, excelent realizată. Jucătorul va fi Emerald „Dead-Eye" Flint, un comandat de submarin prins în mijlocul luptelor cu monștrii marini, trebuind să facă față rebelilor și dezastrelor naturale pe care numai apa le poate produce. Ceea ce impresionează în acest joc este grafica excelentă, prezentarea detaliată a orașelor subacvatice și a întregii lumi de sub ape.

IL-2 Sturmovik - Maddox Games

Maddox Games a ajuns la varianta pre-beta a următorului joc: *IL-2 Sturmovik*. Distribuitorul jocului era **Blue Byte**, dar de când aceasta a fost preluată de **Ubi Soft Entertainment**, de destinele lui se va ocupa ultima firmă în cauză. În cadrul jocului vom putea pilota IL-2 și avioane derivate din acesta, precum și multe alte avioane de construcție rusească și germană. Când zbori pe IL-2 va trebui să ataci





coloanele de tancuri germane și să te descurci printre ucigătoarele Bf-109. **Maddox Games** s-a concentrat foarte mult în a crea detaliile terenurilor, de aceea este unul dintre puținele jocuri ale genului care prezintă pădurile și clădirile într-o metodă realistă. Nuanțele norilor și ale albastrului cerului creează de asemenea o puternică impresie de realitate.

Doom III - Id Software

John Carmack de la **Id Software** a dezvăluit pentru prima dată engine-ul pe baza căruia se va realiza viitorul *Doom III*. *Doom* este cel care a revoluționat first person shooter-ul, stând la baza celor pe care le jucăm astăzi. A fost primul care a introdus grafica 3D. Prezentarea viitorului joc al seriei a avut loc cu ocazia expoziției Macworld 2001 din Japonia. Engine-ul a fost testat pe un GeForce 3 (se pare că cei de la



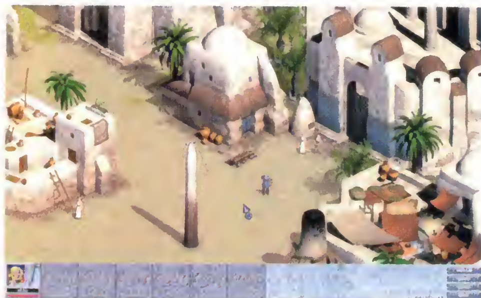


NVIDIA au început o campanie serioasă de implementare a ultimului produs). Imaginile prezintă o grafică foarte bună, care cu noul engine va aduce fără îndoială îmbunătățiri jocului. Creatorii promit că acest lucru se va simți în rezoluția jocului, dinamica acestuia, controlul care va fi cu mult mai ușor. Imaginile ne arată că jocul nu poate să ne dezamăgească, armele devin tot mai sofisticate, iar decorul pare inspirat din scenariile SF.

Valhalla Chronicles - Paradox Entertainment AB

Paradox Entertainment, companie care a lansat până acum *Svea Rike 1* și *2*, *Europa Universalis*, are în pregătire acuma câteva jocuri: *Valhalla Chronicles*, *Airfix Dogfighter* și *Warzone Online*. *Valhalla Chronicles* este un RPG care se petrece într-o lume mitologică a vikingilor în jurul anilor 800-1000. Jocul se va baza pe o povestire vikingă ce va include descoperiri, aventuri și lupte. Acțiunea se va petrece în Miklagard (Constantinopol), Vinland (în America de Nord), Valhalla, Svartalfheim, Hel și Muspelheim. Vor fi patru eroi în joc, iar cu fiecare vei putea interacționa cu oameni și zei. Va trebui să-ți alegi prietenii cu grijă pentru a completa misiunile. Te vei întâlni cu zeul tunetului, Thor, cu înțeleptul Odin, zeu al magiei, și cu Loke, personajul negativ, jumătate zeu, jumătate uriaș.





Star Trek Voyager: Elite Force mission pack

Raven Software se pregătește de lansarea mission pack-ului la *Star Trek Voyager: Elite Force*. Este vorba despre noi moduri care vor fi introduse online la First person shooter SF ce folosește engine-ul de la *Quake III Arena*. Cele două moduri sunt Asimilare și Eliminare. În Asimilare, o echipă a Federației va lupta împotriva uneia a Borg-ilor. Ultima rasă dispune de o armă care poate asimila membrii Federației, tocmai de aceea misiunea acesteia va fi de a asimila întrega rasă umană. Federația, în schimb, va lupta pentru distrugerea reginei Borg-ilor, cea care le coordonează toate mișcările. În Eliminare situația este alta. Ultimul om care rămâne în picioare câștigă, în timp ce echipa care va fi distrusă prima va pierde lupta. Două noi reguli vor fi introduse, acestea variind între ele. În Action Hero unul dintre jucători începe cu toate armele, în timp ce ceilalți trebuie să descopere cele mai puternice arme. În Disintegration fiecare jucător pornește cu un compression gun și fiecare lovitură este considerată o dezintegrare.



flash

Geneforge - RPG

Spiderweb Software, care au creat Exile, au anunțat un nou RPG, numit Geneforge, în care jucătorii își vor construi singuri aventurile. Povestea jocului va fi deschisă oricărui final, va avea grafică pe 16 biți, caractere animate și posibilitatea de a crea o armată letală de creaturi foarte loiale. Jucătorul va fi un fel de vrăjitor foarte puternic care poate crea personaje în stare de orice, dar într-un mod foarte ciudat este răpit și se încearcă smulgerea unor secrete de la el. Jocul va fi lansat la sfârșitul lui 2001 sau în primăvara lui 2002.

Droidarena online

Digital Adrenalin Injection lucrează la un multiplayer online: Droidarena. Jucătorul va trebui să construiască cel mai puternic și mai avansat robot din lume, să îl doteze cu arme, scuturi, rachete, radare, să îl programeze pentru a lua cele mai bune decizii și apoi să-l urmărească cum se luptă în arenă cu alți roboți. Se vor putea crea clanuri și angaja lupte între acestea. Se poate paria pe victoria robotului tău și se poate plăti oponentul ca să piardă. Jocul va fi gratuit, jucătorii trebuind doar să acceseze site-ul pentru a-l juca.

Tombola LEVEL și Sony





Zece jocuri pentru PlayStation Jackie Chan Stuntmaster își așteaptă câștigătorii.

1 Despre ce federație de wrestling este vorba în Backstage Assault?

A) WWF B) ECW C) WCW

Răspunsul îl găsiți în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL și Sony

Răspundeți la întrebarea alăturată, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4 2200 Brașov.

1 ☐

4/2001

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			



Strifeshadow: Tournament Edition

Mai puțină pregătire şi mai multă luptă într-un RTS magic

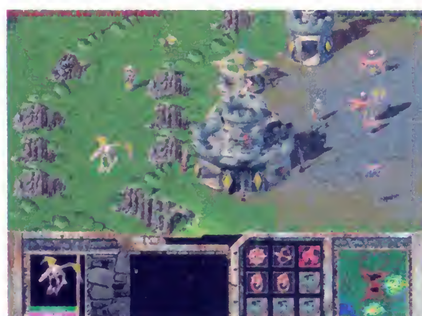
Este evident că multiplayer-ul are tot mai mult succes. Gamerul a cam început să se plictisească în fața calculatorului, singur. AI-ul nu este încă o soluție: e prea slab. O dată ce i-ai învățat mişcările stereotipe, a-l şterge de pe suprafața monitorului devine o chestiune de timp. În plus, are mult mai mult farmec să fii conştient că învingi un oponent uman mult mai inteligent decât progenitura gânditoare a producătorilor jocului cu pricina. Luați, de pildă, *Starcraft* sau *Delta Force*, jocuri ce nu prea atrag pe nimeni în singleplayer, dar care, în multiplayer, sunt absolut demențiale (toată lumea ştie câte Internet cafe-uri au gemut sub tropotul necruțător al hydre-lor sau sub şenilele tancurilor).

Multiplayer este deci cuvântul începutului de mileniu în industria jocurilor pe calculator. Accesul la Internet devine din ce în ce mai facil în occident, ba chiar obligatoriu. În plus, ratele de transfer pe care le înregistrează vecinii noştri din vest par tocmai bune să fie puse la Peci (Ce-i cu gluma asta, dom'le? Trei mega pe secundă!?!). În aceste condiții, jocurile online au un succes furibund (*EverQuest* a fost jucat simultan de 80000 de oameni în noaptea de Revelion). Un producător/distribuitor care ignoră în zilele noastre importanța multiplayer-ului comite probabil o eroare fatală. În schimb, s-ar putea ca o firmă care ia în considerare doar multiplayer-ul să mizeze un pic cam mult pe acest aspect (gamerului îi place să dea show-uri în public, dar la intimitatea lui tot nu renunță, orice-ar fi). **Ethermoon Entertainment** s-a decis să rişte totuşi, şi de aceea se află momentan în producție un RTS exclusiv pentru multiplayer: *Strifeshadow: Tournament Edition*.

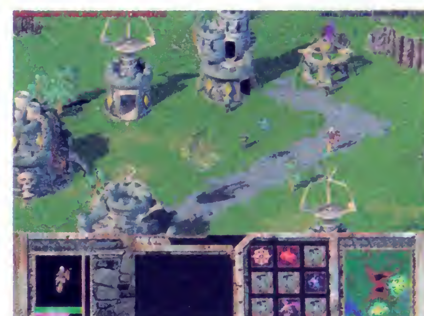
Online, offline, online, offli...

Şi tot aşa. Asta au făcut până acum posesorii de RTS-uri care mai aveau şi acces la Internet. Ani întregi *Battlenet*-ul a fost martorul alianțelor, bătăliilor epice, miliardelor de minerale şi tonelor de vespene care s-au consumat prin intermediul jocului de la **Blizzard**. Exista însă întoarcerea la intimitate: un AI primitiv şi agresiv aştepta liniştit să fie copleşit de un jucător care nu mai apărea, pentru că, pur şi simplu, nu mai avea chef. Ce rost mai are să te bați cu viteza de reacție a computerului când poți lupta împotriva deciziilor inteligente ale unui jucător uman? Iată de ce alternanța online-offline tinde să dispară. Ce rost mai are ca firma producătoare să mai cheltuiască cine ştie ce sume astronomice doar pentru arhitectura unui AI care, oricât ar fi el de complex, nu poate fi decât mai rapid, dar în nici un caz mai inteligent chiar decât unui jucător uman de capacitate intelectuală medie? Mai bine se cheltuieşte mai mult pe grafică 3D, nu?... Nu prea! 3D a însemnat pentru mulți apusul plăcerii adevărate de a juca. Controlul camerei/punctului de vedere asupra câmpului de luptă face ca atenția acordată jocului în sine (ca tactică, management, feeling deci) să fie mult diminuată. Nu vi s-a întâmplat ca, până să vă lămuriți unde vă sunt unitățile şi unde sunt inamicii, verdictul luptei să fi fost deja dat şi asta doar pentru că nici măcar nu ați văzut bine ce s-a întâmplat?

Ei bine, cei de la **Ethermoon Entertainment** (un grup de entuziaşti fără prea mulți bani la dispoziție, dar foarte bine organizați) au încercat să aibă în vedere toate aceste aspecte şi multe altele pe













deasupra. *Strifeshadow* va fi un joc cu o grafică asemănătoare cu cea din *Starcraft* sau *Age of Kings*, deci 2D, tocmai pentru a permite jucătorului să-şi focalizeze atenţia asupra acţiunii şi nu asupra controlului asupra perspectivei (Iată o companie care ia atitudine împotriva curentului general!).

Povestea este una foarte minuţios realizată (11 capitole mari şi late, un roman în toate puterea cuvântului, surprinzător de bine scris): într-un tărâm magic, unde oamenii şi elfii se luptă pentru dominaţie, intervine un fel de apocalipsă care, sub titlul generic de *Strifeshadow*, începe să facă ravagii. Primele efecte evidente sunt transformarea oamenilor într-o rasă blestemată (The Accursed), iar a elfilor în Dark Elves. În joc va exista şi o a treia rasă, necunoscută încă. Cei mai interesanţi mi se par blestemaţii, nu pentru că m-aş omorî după „nemorţi", magie neagră şi cimitire, dar am găsit în povestea lor o explicaţie „plauzibilă" pentru fenomenul „vieţii cadaverice". Fiinţele din lumea jocului trăiesc pentru că au o particulă infimă de Aether (un fel de suflet). În clipa în care mor, acest Aether (care este una din cele trei resurse din joc, alături de Ikon şi Arikon, două minerale ce compun zăcăminte care pot fi exploatate simultan în aceeaşi mină) se întoarce în natură. Ei bine, *Strifeshadow* este ceea ce face ca Aether-ul să nu poate „pleca" din fiinţa care moare şi astfel, deşi fiziologic moartă, creatura trăieşte în continuare, în chinuri, dar aptă să urmeze ordinele necromanţilor şi ale dragonilor.

Elfii sunt, pe de altă parte, vii în toată puterea cuvântului şi, în plus, sunt foarte apropiaţi de natură. Dark Elves au unităţi foarte eficiente pentru ambuscade. Fiind aliaţi cu Treants-ii (copaci gânditori şi mobili), elfii se ascund în păduri şi de acolo hărţuiesc caravanele oamenilor. În plus, sunt foarte buni ţintaşi, au chiar arcuri cu „lunetă" (un cristal prelucrat) şi pot lovi ţinte mişcătoare de la distanţe ridicol de mari. Forţa lor brută stă în aliaţii lor, hoarde de gremlini aruncători de grenade şi suliţaşi.

Tactică, în sfârşit

Genurile RTS şi RTT încă stau departe unul de celălalt şi **Ethermoon Entertainment** încearcă să acopere această prăpastie. În primul rând, s-a terminat cu luptele de douăzeci de secunde care se dau după o jumătate de oră de pregătiri. Şi măcar dacă ar fi lupte serioase! Ceea ce se întâmplă acum în RTS-uri este MĂCEL, fără logică. Ideea de bază este să ai mai multe unităţi şi mai puternice decât are inamicul. În *Strifeshadow: Tournament Edition* situaţia se schimbă. Absenţa AI-ului a permis în sfârşit producătorilor să gândească jocul ca human-oriented. Şi cum omul se laudă că esenţa lui este „Cogito" şi nu „Manufacturo, upgrado et măcelăro ergo sum", în *Strifeshadow* gamerul are în sfârşit ocazia de a-şi etala calităţile strategico-TACTICE. În primul rând, va conta direcţia din care vine atacul, aşa că manevrele de învăluire vor avea în sfârşit un sens. Unităţile vor deceda mult mai repede dacă primesc loviturile în spate sau în lateral (unde armura este mai slabă) decât în faţă. În plus, se ştie că, în RTS-urile de până acum, unităţile, dacă primesc ordin să ajungă în mijlocul bazei inamice şi sunt suficient de puternice pentru a rezista loviturilor primite până acolo, sunt în stare să atace chiar şi clădirea principală. În *Strifeshadow* lucrurile s-au schimbat radical. O luptă înseamnă mult mai mult decât simpla ciomăgeală programată. Dacă un grup de inamici îţi atacă unităţile, acestea nu vor mai putea trece mai departe, pentru că sunt „prinse" în luptă. O dată angajată în conflict, o unitate luptă cu o alta până când una dintre ele (de)cedează.

În al doilea rând, sunt capcanele. În majoritatea RTS-urilor, singurele măsuri defensive posibile erau construirea zidurilor şi a turnurilor de apărare şi comasarea arcaşilor. În *Strifeshadow* există capcane bine ascunse, care pot distruge planurile grandioase ale unei ofensive de proporţii. Cu alte cuvinte, poţi să produci mii de unităţi, dar dacă nu ai grijă ca ele să ajungă cu bine la obiectiv, le produci degeaba.

În *Strifeshadow* vor exista şi multe vrăji, dar până la apariţia jocului, majoritatea rămân secrete. Sunt însă câteva cunoscute. Una dintre ele produce unităţilor inamice dureri intense şi le încetineşte foarte mult. O alta este obţinută prin Cataclysm Ritual, când mai multe unităţi warlock (Dark Elves) se adună, incantează şi produc una din cele mai distrugătoare magii din tot jocul (şi care afectează unităţile inamice şi pe cele aliate în aceeaşi măsură). Dezavantajul este că în timpul ritualului warlocii implicaţi sunt mai mult decât vulnerabili, aşa că folosirea acestei vrăji prezintă şi riscuri.

Mai sunt foarte multe de spus despre Strifeshadow, dar cel mai bine ar fi să aşteptăm jocul şi abia după aceea să numărăm calităţile, defectele şi inovaţiile. Până atunci, reinstalaţi *Starcraft*-ul şi ascuţiţi-vă urechile.

Mike

DATE TEHNICE
GEN: RTS **PRODUCĂTOR:** Ethermoon Entertainment
DISTRIBUITOR: Ethermoon Entertainment **OFERTANT:** N/A
SISTEM RECOMANDAT: PII 350 MHz, 128 MB RAM
ACCELERARE 3D: Nu **MULTIPLAYER:** Da **DATA APARIŢIEI:** Primăvara 2001



Nori negri se adună deasupra istoriei...

Câteodată, când mergi pe stradă și privești obosit în vitrinele suprapopulate cu produse care mai de care mai exotice și de pe tărâmuri cât mai îndepărtate, stai și te întrebi oare ce se întâmplă, de ce se întâmplă, de când se întâmplă. Oriunde mergi, vei fi asaltat vizual, tactil sau auditiv de lucruri, fapte sau evenimente care nu au absolut nimic de-a face cu cultura și civilizația noastră autohtonă. Muzica nu mai este a noastră, literatura nu mai e a noastră, filmele nu mai sunt ale noastre... până și sărbătorile am ajuns să le importăm (vezi Halloween sau Valentine's Day). Așa e moda acum, să ignorăm tot ce e al nostru și să ne lăfăim în comoditatea și obscurul vieții americane sau occidentale fiindcă am văzut la televizor că ei o duc mai bine. Măcar dacă am reuși să o facem cum trebuie.

De câțiva ani buni, acel izvor nesecat de inspirație și vise, care se numește America sau Occident pentru unii, a picat pradă un unui nou gen de divertisment: jocurile on-line. Chiar aseară urmăream un documentar pe Discovery Channel, în care o mână de psihologi încercau să explice atracția fantastică pe care o exercită acest gen de jocuri asupra publicului american și nu numai. Comparându-le cu filmele, jocurile sunt considerate un mediu în care omul (jucătorul) retrăiește cele mai frumoase vise sau cele mai crunte coșmaruri ale sale, elemente ce duc la degajarea unei cantități imense de adrenalină... dar să nu intru prea mult în detalii medicale. Spre deosebire de filme, jocurile permit publicului să devină parte activă a scenariului, a aventurii, modelând-o după personalitatea și dorința fiecăruia, ceea ce face ca suspansul și emoțiile să fie, implicit, mai puternice. Încet dar sigur, moda jocurilor on-line a început să câștige adepți și în rândul românilor, deși aceștia încă se mai confruntă cu o problemă destul de serioasă: lipsa cărților de credit cu care să plătească cei 10 USD lunar. Dar cum românul este inventiv, a reușit el să se descurce cumva. Deja avem în țară jucători de *Everquest* sau *Asheron's Call*, ceea ce face ca proiectele anului acesta, dintre care v-am prezentat până acum o mulțime să aibă șansa unui public foarte călduros aici la noi. Chiar dacă **Wolf Pack Studios** nici nu cred că știu unde se află România pe hartă, nu înseamnă că nu vom juca sau măcar încerca MMORPG-ul pe care aceștia se pregătesc să-l lanseze spre sfârșitul acestui an (deja se află în stadiul de beta test).

O picătură de magie

Shadowbane aduce în lumina reflectoarelor Aerynth, un continent magic,





situat într-o lume fantastică plină de creaturi ciudate, rupte parcă din legendele străvechi. Mlaştinile continentului colcăie de Grobolzi, cavernele munţilor sunt stăpânite de uriaşii Trolli, în timp ce stepele sunt călcate de triburi migratoare de orci sau ogri. Nici oraşele nu mai sunt locuri sigure, Skrellii, creaturi jumătate oameni, jumătate şobolani scoţând din ce în ce mai des nasul din subterane. Pădurile au încetat să ne mai bucure cu susurul izvoarelor şi ciripitul păsărelelor, în locul lor făcându-şi loc urletele şi răgetele prădătorilor alături de strigătele de agonie ale celor suficient de naivi să se aventureze singuri atât de departe. Curând, Aerynth a devenit paradisul aventurierilor, hoţilor, asasinilor, eroilor (fie ei „evilitici" sau „goodilitici"). Rase, care au reuşit să-şi dezvolte cât de cât o inteligenţă, au început să-şi impună autoritatea. Imperii s-au clădit, imperii s-au destrămat; s-au construit citadele măreţe pentru ca apoi să cadă în ruine, îngropate sub nisipurile deşerturilor. Oamenii, pi-



ticii, elfii, giganţii sunt doar câteva dintre civilizaţiile care au reuşit să impună un pic de autoritate şi să clădească câteva oaze de linişte în vâltoarea evenimentelor. Legendele ţinutului vorbesc însă şi de alte rase, a căror inteligenţă, ferocitate sau putere (după caz) întrece orice imaginaţie. Centaurii sau minotaurii sunt creaturi respectate şi temute din această cauză, însă au trecut multe veacuri de când nu au mai fost observaţi de călătorul ocazional (de vreme ce accesul la ele e rezervat. Să înţelegem că doar administratorii vor putea juca cu ele?!?).

Şi o cărămidă

Ideea în jurul căreia a fost construit întregul scenariu pentru *Shadowbane* este cea de PvP (Player versus Player), mergând chiar mai departe spre GvG (Guild versus Guild). Diversele rase din joc vor avea acces la un o varietate tot atât de mare de clase de personaje (nu toate clasele însă vor fi disponibile pentru orice rasă). Dar fiecare jucător îşi va putea construi caracterul după propria plăcere (hibrizii nemaifiind de domeniul fantasticului). Pe lângă aceasta, orice jucător va putea adera la o asociaţie (Guild), echivalentul monarhiilor din *Asheron's Call*. Ceea ce face jocul interesant din acest punct de vedere (producătorii fiind cei care au şi accentuat că îşi doresc un joc în care Guild-ele să joace un rol important) este faptul că oricare dintre aceste Ordine Cavalereşti pot stăpâni oraşe. Aerynthe se bucură deja de prezenţa a nenumărate oraşe, dintre care un număr, relativ restrâns, sunt adevărate fortăreţe care pot deveni baze de comandă ale acestor asociaţii. Administratorii serverelor vor păstra totuşi sub control câteva dintre oraşele cele mai importante.

O asociaţie ce stăpâneşte un oraş este deja puternică, însă cea care deţine mai multe astfel de citadele deja formează un imperiu, de unde apar toate problemele specifice (gen taxe, revolte etc., lăsate toate la îndemâna jucătorului). Producătorii se străduiesc acum, în această sesiune a beta testului, să definitiveze caracteristicile specifice claselor şi raselor astfel încât construirea unui personaj perfect să fie cât mai dificilă. Acest lucru se doreşte tocmai în ideea de a avantaja formarea Guild-elor, cu cât jucătorului îi este mai greu să se descurce singur cu atât mai dornic va fi să adere la o astfel de organizaţie. Jucătorii din cadrul asociaţiilor vor avea un lider, din rândul lor, precum şi diverşi aghiotanţi, locotenenţi, mâini drepte sau asasini din umbră. Toate rangurile vor fi primite în funcţie de realizările şi importanţa fiecăruia în cadrul grupului, cu excepţia acelor titluri nobiliare care au cerinţe speciale (cum ar fi stăpânirea unei fortăreţe). Printre atributele personajelor, vom întâlni una nouă „Tactical Com-



mand", utilă mai ales celor care dezvoltă calităţi de comandant sau lider. De vreme ce producătorii speră să se ajungă la adevărate războaie de supremaţie între Guilde (motiv pentru care s-au şi introdus echipamente de asediu cu care să străpungă zidurile oraşelor), această comandă va permite „ofiţerilor" să emită ordine tactice care să fie executate de componenţii batalionului. În ceea ce priveşte restul atributelor şi specializărilor personajelor, producătorii au fost destul de zgârciţi în detalii. Printre lucrurile care au transpirat se numără şi posibilitatea ca întărirea acestora să se efectueze doar la o creştere în nivel, precum şi acela ca experienţa să fie câştigată numai prin uciderea adversarilor. Să sperăm, pentru binele jocului şi al nostru, că aceste elemente să fie doar simple speculaţii deoarece în faţa altor jocuri precum *Horizons* sau chiar *Asheron's Call* la care orice activitate generează sau va genera experienţă, în timp ce atributele vor creşte proporţional cu gradul lor de utilizare, *Shadowbane* se va trezi cu un handicap serios.



Trecând totuşi peste acest subiect, asupra cărora producătorii oricum nu au adoptat încă o poziţie oficială, putem spune că *Shadowbane* este un proiect care promite a fi ceva într-adevăr special. Dintr-o dată, scenarii în care un lider aflat la plimbare sub escortă se trezeşte cu o săgeată între omoplaţi sau cele în care armate de sute de indivizi asediază şi pradă oraşele împrăştiind teroare şi distrugere nu mai sunt doar opera unor creiere bolnave, ci vor deveni reale, palpabile.

Claude

DATE TEHNICE
GEN: MMORPG **PRODUCĂTOR:** Wolf Pack Studios
DISTRIBUITOR: TBA **OFERTANT:** N/A
SISTEM RECOMANDAT: PII 350 MHz, 64 MB RAM
ACCELERARE 3D: Da **MULTIPLAYER:** Da **DATA APARIŢIEI:** Toamna 2001



Freedom Force

... în cel mai pur stil american

Obsesia americanilor cu acele comics (ştiţi voi, benzile desenate în care omul de rând, vecinul de la parter, colegul de la muncă se dovedeşte a fi un super-erou cu puteri şi abilităţi supranaturale) este probabil prea puţin înţeleasă de noi. Cu toate acestea, trebuie să recunoaştem, există în fiecare dintre noi un mic erou încercând să iasă la suprafaţă. Şi oricât am încerca noi să negăm chestia asta, tare ne-ar mai plăcea să putem smulge un stâlp de telegraf şi să-i arătăm noi şmecherului ăluia care ne cere bani în fiecare zi. Da, dragii mei copii, domni şi domnişoare, acesta este un joc pentru toţi asupriţii acestui neam şi nu numai!

Noua metodă de refulare...

... este dezvoltată de **Irrational Games**. Vă sună cunoscut acest nume? Ar trebui... Nu de alta, dar este aceeaşi echipă din spatele jocului *System Shock 2*. Acum, că v-am atras iremediabil atenţia, să intrăm în detalii.

Povestea jocului este una clasică pentru benzile desenate. O rasă de alieni răi şi urâţi pornesc să distrugă tot ce este bun şi frumos în univers. Şi cum Pământul anilor '60 nu putea scăpa de această oroare, iată că alienii se decid să prefacă scumpa noastră planetă în praf şi scrum... la propriu şi la figurat. Planul lor este însă unul bolnav de diabolic... Astfel, în loc să se implice direct în distrugerea planetei, extratereştrii pun la dispoziţia celor mai mari criminali de pe Pământ o substanţă numită Energy X, capabilă să le ofere acestora diverse super-puteri. Norocul nostru că în rândurile alienilor se mai află şi nişte băieţi de suflet care fură câteva sticluţe din Energy X pentru reprezentanţii legii. În drumul lor spre Pământ, nava binevoitorilor este doborâtă, iar substanţa se împrăştie prin New York, transformând câţiva oameni obişnuiţi în super-eroi.

Rolul tău va fi acela de a-i uni sub comanda ta pe toţi cei atinşi de substanţă şi împreună cu aceştia să-i nimiceşti pe criminali (... ah, şi dacă tot ai pornit la luptă, poţi încerca să-i trimiţi şi pe alieni la casele lor cu coada între picioare).

Ce e interesant e faptul că fiecare super-erou şi fiecare super-criminal (ce de super-lative!) are propria sa personalitate. Unii eroi nu se vor înţelege cu alţii din aceeaşi echipă, iar alţii vor ţine prea mult la ajutoarele lor. De exemplu, Minute Man va fi tot timpul preocupat de ajutorul său Liberty Lad şi va lăsa totul baltă în mijlocul unei bătălii, dacă vede că prietenul său are nevoie de ajutor.

La fel se vor comporta şi criminalii. Fiecare are „chichiţa" lui... Unul dintre criminali de exemplu, un fost arhitect ratat, are ciudă pe toate clădirile din New York, aşa că principala lui preocupare va fi aceea de a distruge tot ce depăşeşte 5 metri, e din beton şi are geamuri. Şi asta va urmări tot timpul jocului, iar engine-ul de care dispune *Freedom Force* va face ca totul să pară foarte real.

„Pe ei, răzeşii mei!!!"

Freedom Force este o interesantă combinaţie de RPG cu RTT. Partea de RPG se găseşte în crearea personajelor şi evoluţia lor. Evoluţia personajelor va fi asemănătoare cu cea din multe alte RPG-uri, asta implicând împărţirea



punctelor de experienţă câştigate de-a lungul unei misiuni.

Misiunile vor varia de la oprirea unui criminal dement ce distruge o bucată din





DATE TEHNICE
GEN: RPG/RTT PRODUCĂTOR: Irrational Games
DISTRIBUITOR: Crave Entertainment OFERTANT: N/A
SISTEM RECOMANDAT: PIII 400 MHz, 128 MB RAM
ACCELERARE 3D: Da MULTIPLAYER:Da DATA APARIȚIEI: Sfârşitul lui 2001

New York până la dezamorsarea unei bombe sau nimicirea unei armate de furnici ce terorizează oraşul... mă rog, o să fie cam tot ce vă aşteptaţi de la nişte benzi desenate.

Lupta din joc va fi purtată în real-time cu posibilitatea de a pauza în orice moment al jocului pentru a da noi ordine



(cam cum e şi în *Baldur's Gate*). Bătăile vor fi foarte dinamice şi realiste mai ales datorită engine-ului fizic al jocului, care permite o interacţiune dusă la extrem cu peisajul. Asta înseamnă că, dacă vrei, poţi să ditrugi un zgârie-nori aruncând cu maşini şi stâlpi în el sau poţi să sapi un crater în mijlocul şoselei cu ajutorul a nu_ştiu_ce super-putere (ceea ce m-a dat gata pe mine a fost exemplul dat de unul dintre producători: te poţi urca pe un zgârie-nori şi să-i arunci unui neferícit o maşină în cap... na!).

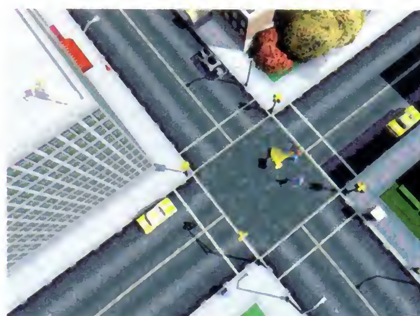
Libertatea de acţiune nu se rezumă doar la atâta. Engine-ul fizic al jocului, aşa bestial cum e el, nu ar însemna nimic dacă ai fi constrâns să treci printr-o misiune fără să faci prea multe stricăciuni. Din fericire, nimeni nu îţi interzice să faci ce îţi trece prin cap de-a lungul unei misiuni, ţi se dă doar obiectivul, ţi se arată (cu un deget tremurat) super-criminalul ce trebuie oprit şi atâta, restul depinde doar de tine.

Toate acţiunile tale vor depinde de câtă energie dispui. În *Freedom Force*, energia va îndeplini acelaşi rol ca şi mana din RPG-urile clasice: dacă vrei să loveşti adversarul cu o putere ieşită din comun, îţi trebuie o anumită cantitate de energie. De asemenea poţi să aplici unei lovituri câtă energie vrei tu, rezultatul depinzând tocmai de cantitatea de energie. Să zicem că încerci să ridici un autobuz pentru a-l arunca pe un adversar; dar, după ce l-ai ridicat un pic, auzi cum îţi trosnesc şalele şi, în timp ce blestemi în gând bătrâneţile, îţi dai seama că nu mai ai destulă putere pentru a-l arunca. Aşa că foloseşti din energia rămasă... Dacă pui şi mai multă energie în lovitură, efectele acesteia vor fi devastatoare, dar vei rămâne cu mai puţină energie pentru următoarele acţiuni (desigur, energia se va regenera cumva, prin power-up-uri sau ceva de genul).



„HAHAHA! Prepare to meet your doom!!!"

Multiplayer-ul din *Freedom Force* se anunţă a fi ceva cu totul special. Nu numai că se depărtează de clasica bătălie



între „ăia buni" şi „ăia răi", dar permit şi construirea unui univers cu propriile lui personaje, poveşti şi legende. Pornind de la eroi şi până la puterile pe care aceştia le deţin, totul este personalizabil. Asta înseamnă că într-un univers on-line (nu vă gândiţi la *Asheron's Call*, ci la clasicele deathmatch-uri), fiecare jucător va fi recunoscut după personajul său şi catalogat după acţiunile lui. Ca să înţelegeţi mai bine: nu trebuie să alegi între 2 tabere (buni şi răi), ci tu decizi ce va face personajul tău. Poţi să lupţi de partea dreptăţii pentru ca mai apoi să treci de partea cealaltă a baricadei din cine ştie ce motiv. Toate acestea contribuie la poveste, la crearea unei poveşti pentru fiecare personaj etc.

Având în vedere antecedentele celor de la **Irrational Games** (vezi *System Shock 2*), nu pot decât să aştept cu nerăbdare acest joc. Deşi ideea pe care se bazează jocul nu este tocmai una care să mă atragă într-un mod iremediabil, jocul pare a fi unul extrem de captivant şi de distractiv. Aşteptaţi-l pe la sfârşitul anului.

Mitza





Empire Earth

Istoria, aşa cum ne-a fost predată în şcoală.

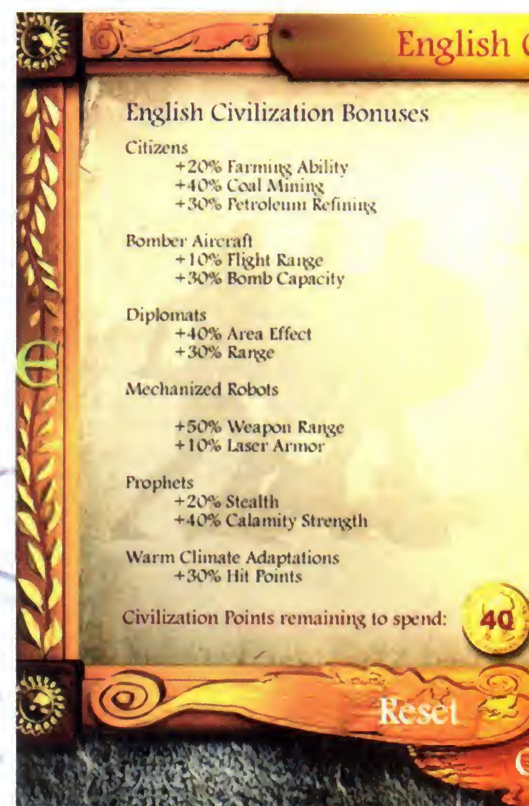
De la apariţia primului *Age of Empires* multă apă a curs pe Dunăre şi multe alte RTS-uri medievale cărora le puteam atribui titulatura de clone au apărut. Rick Goodman este cel care în urmă cu atâţia ani, pe vremea când lucra la **Ensemble Studios**, a avut strălucirea şi onoarea de a concepe primul joc al seriei *Age of Empires*. Cu ceva timp în urmă Rick Goodman s-a decis să părăsească **Ensemble Studios** şi să-şi formeze propria lui companie de jocuri la fel cum au făcut-o şi alţi designeri celebri la vremea respectivă (Peter Molineaux cu **Lionhead Studios** sau Sid Meier cu **Firaxis Games**). O dată firma pusă pe roate, Goodman şi echipa sa au început lucrul la *Empire Earth*, un real time stra tegy care la prima privire pare un mezin *Age of Empires*.

Şi totuşi

Empire Earth va încerca să prezinte istoria sub o nouă formă, dacă se mai poate aşa ceva. Spre diferenţă de *Age of Empires* care trata doar anumite epoci, *Empire Earth* ne va oferi pe tavă nu mai puţin de 500000 de ani de istorie umană. Această alegere a fost motivată de Goodman, amintind de existenţa celor două grupuri mari de jucători care există momentan. Există jucători mai pasionali şi mai activi care preferă stilul intens şi rapid impus de seria *Age of Empires*, dar există şi un grup foarte numeros care preferă un joc mai lung şi mai complex, un fel de *Civilization* real-time. În încercarea de a mulţumi ambele tabere *Empire Earth* împarte toată această perioadă în 12 ere majore începând cu Epoca de Piatră, continuând cu Epoca Bronzului, a Fierului ajungând până în zilele noastre şi chiar mergând mai departe până în Era Nanoroboţilor. Vrei un joc lung, începi o campanie direct din Epoca de Piatră, vrei doar să te relaxezi câteva ore sau să ridici mânuşa (metalică) aruncată de amici şi să încingi o partidă de multiplayer, atunci selectezi una dintre cele 12 epoci.

Unul din lucrurile pe care Goodman încearcă să le evite cu orice preţ este să realizeze un joc prea complex, cu atât mai mult cu cât se desfăşoară în timp real. E adevărat că există opţiunea de a stopa jocul pentru a avea timp să-ţi clarifici strategia, dar aceasta este valabilă doar pentru single player. În multiplayer unde acţiunea, de obicei, este mai antrenantă iar timpii de reacţie tind spre zero, nu cred că vei mai simţi nevoia să fii deranjat cu tot felul de probleme domestice neinteresante. Exemplul cel mai elocvent pe care pot să vi-l ofer, pentru a puncta afirmaţia de mai sus este cel al fermelor. După cum ştim în *Age of Empires* la un moment dat devenea cu adevărat frustrant să te întorci mereu să replantezi fermele, mai ales cînd erai prins într-o luptă de anvergură. Câţi dintre noi nu erau pe cale să spargă monitorul că s-au trezit fără mâncare tocmai când aveau nevoie disperată de nişte trupe proaspete. În *Empire Earth* va fi suficient să construiţi un hambar, iar omuleţii vor pune singuri mâna pe sapă şi lopată şi vor ara şi semăna.





Osul cu laser

Comparaţia pe care o făceam mai devreme cu seria *Civilization* nu este tocmai întâmplătoare. *Empire Earth* a adoptat unul din elementele specifice jocului lui Sid Meier, element de altfel întâlnit în mai toate strategiile de acest gen. Pe lângă obişnuitele resurse minerale sau organice pe care le exploatezi în jurul aşezărilor tale, s-au introdus şi resursele umane. S-au dus vremurile în care recrutai 20 de ţărani şi cu ăia rămâneai până





ivilization

Civilization Bonuses — Cost

Archers	
+10% Weapon Range	3
+40% Attack Strength	20
+20% Movement Speed	6
+20% Hit Points	6
+10% Arrow Armor	3
+10% Spear Armor	3
+30% Sword Armor	12
Fighter Aircraft	
+10% Weapon Range	4
+30% Attack Strength	15
+20% Movement Speed	8
+10% Hit Points	3
+50% Flight Range	25
Tanks	
+40% Weapon Range	20
+10% Attack Strength	3
+10% Movement Speed	3
+20% Hit Points	6
+40% Gun Armor	20
+10% Missile Armor	4
+20% Shock Armor	8

Cancel

DATE TEHNICE

GEN: RTS **PRODUCĂTOR:** Stainless Steele Studios
DISTRIBUITOR: Sierra/Havas Interactive **OFERTANT:** Monosit Conimpex
SISTEM RECOMANDAT: PII 300 MHz, 64 MB RAM
ACCELERARE 3D: Da **MULTIPLAYER:** Da **DATA APARIȚIEI:** Vara 2001



la sfârșit. Mută 30 de oameni într-un sătuc și ai să vezi cât de repede se transformă într-un oraș, fă același lucru cu 100 de oameni și o să te trezești cu ditamai metropola. Dacă vrei să te dezvolți și duci lipsă de oameni, poți oricând să trimiți o armată să facă niște raiduri prin împrejurimi și să captureze (și să trimită pe drumul sclaviei) pe oricine întâlnesc în cale. Iar când te gândești că astfel poți să și creezi probleme serioase adversarului, lucrurile devin din ce în ce mai interesante. Prezența resurselor umane, un fapt inedit pentru un RTS, este încă un pas spre cucerirea acelui gen de public mai meticulos, cărui îi place să se ocupe de aproape orice aspect al economiei.

Istoria omenirii s-a remarcat nu numai prin faptele de vitejie ale diverselor personalități, eroi, aventurieri, dintre care, apropo, poți angaja câțiva pentru a-ți conduce armatele, dar și prin construcții fenomenale. Castelele și catedralele medievale, cele 7 minuni ale lumii antice sunt doar câteva din multitudinea de realizări arhitectonice care au stârnit admirația omului modern. Ca și *Age of Empires II*, *Earth Empire* permite construirea acestor ctitorii ca metodă de victorie „defensivă". Și nu numai, adoptând un pic din strategia *Civilization*-ului, minunile construite vor blagoslovi națiunea care le-a construit cu o mulțime de beneficii, ceea ce va determina monarhul (jucătorul) să le clădească chiar dacă nu neapărat cu scopul de a câștiga scenariul.

Vis de vară

Știu, deja mulți ați început să visați la asedii, confruntări cavalerești, cu un pic de imaginație puteți vizualiza chiar un fighter spațial lansându-și laserele devastatoare pe un samurai neajutorat. Nu vă oprește nimeni, și veți mai visa ceva timp, deoarece *Earth Empire* este prognosticat pentru apariție de abia pe la mijlocul verii acestea. Iar când va apărea ne va îmbia să pornim la cucerirea lumii, începând simplu și elegant cu bâta omului preistoric, asta pentru a învăța mecanica jocului. În timp dexteritatea și inteligența noastră se va îmbina perfect cu strategia jocului și vom putea înainta spre perioade mai avansate, spre complexitatea și diversitatea armatelor moderne.

Stainless Steele Studios este încă o companie tânără, dar având la cârma un designer de excepție, are toate șansele de a se impune în această lume a jocurilor unde giganții fac legea. După cum evoluează lucrurile, se pare că singura noastră șansă de a mai vedea jocuri cu adevărat sclipitoare sunt tocmai dorința aceasta imensă a companiilor mici de a se impune și de a arăta de ce sunt capabile.

Claude







Evil Dead: Hail to the King

Ghosts stuff sau Aventuri în Casa Morții!

Dragii mei, a venit timpul pentru puțină acțiune horror. Nu vă așteptați să fie din deja clasicile scene în care o tânără domnișoară aleargă buimacă, din cameră în cameră, urmărită de un forțos cu vârful cuțitului înroșit în sânge. Nici una dintre scenele în care o dulce păpușă se îmbăiază liniștită, iar un nesimțit cu gânduri necurate o pândește pentru a-i împlânta cuțitul între diafanele-i coaste. Nu vom găsi cu siguranță nici o disperată care urlă de-ți ia urechile în clipa când zărește un șoricel alergându-i prin față. Probabil că mulți dintre voi vor fi dezamăgiți, dar este destulă acțiune horror în acest joc pentru a nu-l lăsa la îndemâna copiilor.

Pregătiți-vă sufletește, scrieți-vă necrologul pentru orice eventualitate, luați un gât de tărie pentru a căpăta curaj, și, de este cazul, luați-vă adio de la iubită. Uitați-vă bine la ea pentru că după ce vom intra în tainele morților s-ar putea ca viața asta să nu mai aibă același farmec pentru voi, și prea frumoasa domnișoară care vă mângâie nopțile să devină cam plicticoasă.

De unde vine?

Jocul s-a inspirat după un film clasic al genului. Este vorba despre *The Evil Dead* din 1982, convingându-i pe cei care l-au văzut să aibă o strângere de inimă de câte ori intră într-o pădure. Acesta nu a rămas singur, ci a fost continuat în 1987 de *Evil Dead II*, iar în 1993 *Army of Darkness*, mergând pe aceeași idee a morților-vii. Personajul principal al filmelor este legendarul Ash, un Schwarzenegger al vremurilor trecute, care trăiește într-o îndepărtată cabană din mijlocul pădurii. Aici are de-a face cu maleficile ființe care au trecut linia ce desparte viața de moarte. Mulțumită lui **THQ** și **Heavy Iron Studious**, Ash și legiunile de morți au fost trimiși în lumea jocurilor. *Hail to the King* duce horror-ul din jocuri pe noi culmi, combinând foarte bine suspansul, acțiunea și puzzle-ul cu sângele care curge prin toate părțile și umorul negru de bună calitate.

Hmm, fantomele? - le mănânc la micul dejun

Jocul începe la opt ani după *Army of Darkness*, când Ash se reîntoarce la cabana din pădure. Se pare că tot felul de coșmaruri îi bântuie nopțile, imagini stranii pe care nu și le poate explica. În cele din urmă va conștientiza că Răul a pătruns din nou în liniștita noastră lume, iar singurul care îl poate opri cine credeți că este? Nimeni altul decât el, Ash, Marele Cenușă, cel care de zeci de ani stă ca Cerberul la poarta Iadului și îi taxează pe cei care vor să treacă granița. Noi dușmani și noi arme îi sunt puse la dispoziție, pentru ca amicul nostru să facă o treabă demnă de toată lauda. Povestea nu este aceeași ca cea din film, fiind mai mult o continuare a acesteia. Misiunea finală va fi de a elibera o domnișoară care se află în mâinile urâților. Ceea ce contează în primul rând este să înveți cum să-i anihilezi pe zombi pentru totdeauna, ceea ce nu va fi atât de ușor pentru că aceștia sunt deja morți, iar un simplu









glonț la beregată nu este de ajuns.

Ash își poate atașa un lanț la unul dintre brațe pe care îl folosește ca armă. Programatorii de la **Heavy Iron** s-au gândit că ar fi necesar să ne ofere controlul și asupra celuilalt braț, ceea ce înseamnă că poți controla două arme în același timp. Vă dați seama cum se va descurca Ash în mijlocul unei hoarde de schelete învârtind lanțul, cu o mână, pe deasupra capului, și împroșcând cu gloanțe în stânga și dreapta cu cealaltă. Așa că problema se va pune în felul următor: „Să-l dobor pe maimuțoiul ăsta cu o strangulare la beregată, să-i trag un glonț în scăfârlie sau să i le dau pe amândouă odată să văd cât suportă." Posibilitățile pe care le promit creatorii în ceea ce privește mișcările de luptă și tehnicile pe care le poți aplica sună foarte bine. Zilele trec parcă prea încet până voi apuca să-l imobilizez cu lanțul într-o aruncare perfectă a brațului, să îi pun țeava puștii în gura larg deschisă, să mă uit adânc în orbitele goale și apoi să-i împrăștii creierii (sau colbul adunat de vremuri) pe pereți. Inamicii cu care vom avea de luptat au o inteligență bine dezvoltată, nu se vor mișca precum niște popândăi, arată destul de bine pentru gradul de putrefacție la care au ajuns și, pe deasupra, ne vor și depăși numeric. Vor fi scene în care ne vom lupta cu patru monștri în același timp, ceea ce nu constituie o piedică pentru abilitățile de care dăm dovadă. În total vor fi vreo douăzeci de personaje cu care Ash va avea de lucru, incluzând și monștri mai puternici a căror distrugere va semnifica un pas înainte în terminarea jocului.

Altă clonă?

Din ceea ce v-am spus până acum, mulțimea de personaje malefice și de morți care totuși trăiesc, s-ar părea că jocul seamănă cu *Resident Evil* sau *Alone in the Dark*, cărora li s-ar mai fi adăugat noi decoruri și alte personaje. Dar acest lucru nu pare prea cinstit, pentru că cei de la **Heavy Iron** au depus eforturi imense și au regândit fiecare aspect al designului. La fiecare pas vom găsi o groază de animații și o grafică excelentă pe 24-bit. De asemanea scenele de luptă vor face fără îndoială diferența față de celelalte jocuri ale geniului. Filmulețele din joc vor fi foarte bine stilizate, cu o acțiune excelent dozată și un bun simț al umorului.

Iată că avem de-a face cu un single player, o aventură în timp real cu grafica 3D și background prerenderizat. Controlul este similar celui specific acestui tip de jocuri, dar există o mai mare libertate de mișcare în conflicte, o mai bună prezentare a luptelor de aproape, un timp de încărcare mai scurt (asta va depinde, bineînțeles, și de sistemul vostru de acasă). Camera se va mișca precum într-un film horror, folosind tot felul de unghiuri și prim-planuri pentru a crea impresia de spaimă, de neprevăzut, la care orice film al genului, care se respectă, nu va putea să renunțe.

Un joc care nu este recomandat celor slabi de inimă și pe care ar trebui să fie pus triunghiul galben („interzis celor sub 14 ani"). Așteptăm lansarea lui pentru a vă prezenta mai multe amănunte și a vedea câte din promisiunile realizatorilor sunt puse și în practică.

Sebah



DATE TEHNICE

GEN: Adventure **PRODUCĂTOR:** Heavy Iron Studios
DISTRIBUITOR: THQ **OFERTANT:** N/A
SISTEM RECOMANDAT: PII 350 MHz, 64 MB RAM
ACCELERARE 3D: Da **MULTIPLAYER:** Nu **DATA APARIȚIEI:** Primăvara 2001







Project Eden

O continuare la Tomb Raider sau un cu totul alt început.

Creatorii britanici de la **Core Design** sunt cunoscuți în lumea întreagă pentru ceea ce s-a numit *Tomb Raider* și o anumită doamnă Lara Croft (oare cine o fi?). Dacă au fost bătute și răzbătute potecile care duc și pleacă de la *Tomb Raider* (versiunea cinci a fost deja lansată de ceva timp), s-au gândit probabil că ar mai fi nevoie și de ceva aer proaspăt și s-au apucat de câțiva ani: de o nouă lucrare *Project Eden*. Vom vedea în paginile următoare în ce măsură experiența *Tomb Raider* a lăsat urme în creațiile la care vor mai lucra cei de la **Core**.

La început se pare că singura asemănare ar fi genul de joc în care se încadrează. *Project Eden* este de asemenea un third person care împletește acțiunea cu aventura.

Dar, în plus, există o opțiune first person în cazul în care preferați o astfel de viziune. **Core Design** a venit cu un concept nou, care nu cred că va fi la fel de revoluționar ca *Tomb Raider*, dar, în acest stadiu, promite foarte mult.

Apocalipsa

Deja a devenit un soi de reflex pentru producătorii de jocuri să folosească în scenariu un subiect vechi de când lumea: inevitabilul sfârșit al oricărei existențe, inclusiv al lumii noastre. Viziunea pe care



o au majoritatea dezvoltatorilor despre viitorul lumii este destul de sumbră. Pesimismul a devenit un mod de viață în ziua de astăzi și probabil că un viitor „de aur" nu ar atrage în nici un caz atenția gamerilor.

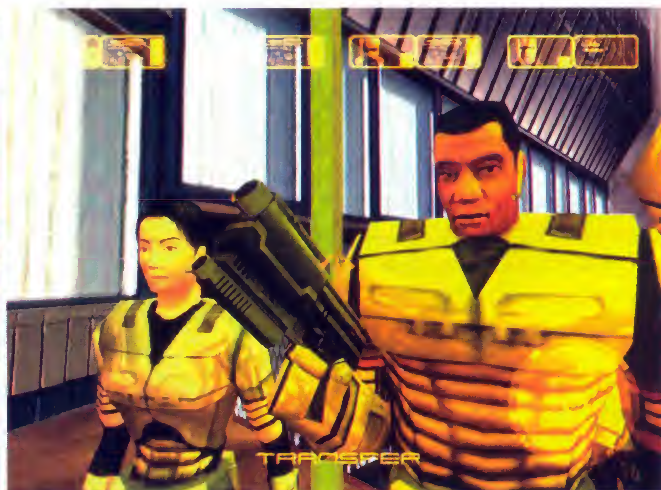
Astfel că și în *Project Eden* lumea o duce rău de tot. Din cauza creșterii în progresie geometrică a populației, omenirea a trebuit să găsească o modalitate de a supraviețui: dezvoltarea pe verticală. Construcții înalte au împânzit orașele. Aglomerarea și sufocarea au devenit coordonate zilnice ale oamenilor din viitor.

O dată cu aceasta s-a dezvoltat și o nouă stratificare socială. Cei care trăiesc la „înălțimi", și la propriu și la figurat, și cei care ocupă etajele inferioare, oamenii de rând, pentru care liftul nu urcă mai sus de etajul 10.

Ca în orice societate care se respectă, clasele superioare se bazează pe munca celor de jos. Dar, într-una din zile, lucrurile încep să o ia razna.

O problemă s-a ivit la Real Meat Factory (probabil o fabrică care produce numai „carne" adevărată). Mașinile refuză să mai funcționeze cum ar trebui. Cei „mari" se tem că acest lucru ar putea duce la mișcări de protest la etajele inferioare, cauzând numeroase neplăceri și modificări în stilul de viață cu care s-au obișnuit. Pentru ca lucrurile să nu se agraveze, conducătorii vor trimite o grupă







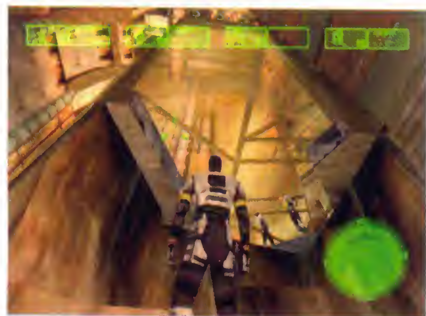




de tehnicieni să rezolve problema. Dar aceşti tehnicieni parcă ar fi fost înghiţiţi de Triunghiul Bermudelor, pentru că nu se mai ştie nimic de ei, iar problema este departe de a fi rezolvată. Ca urmare, o trupă de la Urban Protection Agency, UPA, este trimisă pentru a investiga incidentul şi a recupera ce a mai rămas din tehnicieni (mâini, picioare etc.).

Action

V-aţi dat seama probabil că jucătorul va face parte din echipa UPA. Veţi putea



controla o echipă de patru investigatori care vor fi trimişi la nivelele de mult uitate ale oraşului. Decorul seamănă foarte mult cu cel pe care l-am descoperit în *Fifth Element*. Curând veţi constata că tehnicienii dispăruţi şi problemele cu fabrica sunt nimicuri pe lângă ceea ce veţi găsi acolo.

Aerul foarte poluat al nivelelor inferioare nu este deloc propice pentru echipa UPA, dar necazurile nu se rezolvă uitându-te la televizor. Pe parcurs, după ce veţi descoperi pas cu pas noi ameninţări, scopul misiunii se va schimba şi veţi primi noi informaţii de la cartierul general al UPA. În total sunt unsprezece niveluri de explorat pentru echipa voastră (căci multe misiuni numai în echipă vor putea fi duse la bun sfârşit), fiecare având numeroase sub-misiuni care vor trebui să fie terminate pentru a înainta. Deşi povestea este destul de liniară, jucătorul va avea o anumită libertate în modul de a îndeplini sub-misiunile şi în ordinea lor.

Supăraţii

Fiecare din cei patru membri ai echipajului are cunoştinţe şi abilităţi speciale, dar jocul nu devine deloc un RPG pentru că accentul se pune mult mai mult pe acţiune şi pe aptitudinile jucătorului. În timpul jocului veţi avea controlul asupra unui singur membru al echipajului, dar îl puteţi schimba pe acesta cu unul dintre ceilalţi în orice moment doriţi. De asemenea, veţi putea da ordine celorlalţi, dar acestea vor fi destul de limitate: „stai aici", „foloseşte arma aceasta", „urmaţi-mă".

Foarte important va fi cu cine veţi alege să mergeţi mai departe într-o anumită situaţie.

Conducătorul echipei, Carter, poate



deschide niveluri mari de securitate la care ceilalţi nu au acces şi este singurul care menţine legătura cu Centrul. Tânăra Minoko, expertul în electronică, poate sparge computerele, obţine informaţii vitale şi poate accesa sistemele de securitate şi de supraveghere. Andre este inginer şi se pricepe la repararea aparaturii defecte sau la descoperirea punctelor slabe în construcţii. Ultima va fi Amber, o maşină de ucis, construită din metal, care a fost odată femeie (fosta-i lele cât ai fost) dar acum a devenit robot. Abilităţile ei constau în armele puternice pe care le poate căra, faptul că poate supravieţui fără aer şi poate suporta temperaturi extreme.

Din aceaste cauze, este foarte important să îi menţineţi pe toţi patru în viaţă. Jocul vă oferă şansa de a readuce la viaţă pe oricare dintre ei, cu condiţia de a avea energia necesară, la punctele de regenerare. Aşa că nu pierdeţi „meciul" decât dacă toţi patru au trecut în neființă.

La realizarea jocului, programatorii au folosit un engine nou, cu îmbunătăţiri evidente faţă de cel de la *Tomb Raider*. Grafica şi animaţia arată destul de bine la acest moment.

De asemenea, jocul va oferi ceva ce lipseşte în ultima vreme. Este vorba despre multiplayer-ul cooperativ, prin LAN sau Internet, ceea ce va permite la patru jucători să controleze o echipă întreagă. Vor exista şi tradiţionalele deathmatch-uri.

Aşteptăm lansarea acestui joc pentru că se anunţă destul de interesant. Jocul va fi lansat atât pentru PC, cât şi pentru PlayStation 2, fără a exista mari diferenţe între cele două variante.

Sebah

DATE TEHNICE

GEN: Action **PRODUCĂTOR:** Core Design
DISTRIBUITOR: Eidos Interactive **OFERTANT:** Monosit Conimpex
SISTEM RECOMANDAT: PII 300 MHz, 64 MB RAM
ACCELERARE 3D: Da **MULTIPLAYER:** Da **DATA APARIŢIEI:** Septembrie 2001



Ce legătură au brazilienii cu Starcraft?

Din mănoasele plaiuri ale Braziliei răsare o companie despre care nu cred să fi auzit cineva până acum: **Continuum Entertainment**, cu un nume plin de înțelesuri și gata să lanseze, împreună cu **Take 2 Interactive**, un joc care nu își propune să revoluționeze genul RTS, ci mai degrabă să-l readucă în limitele „normalității" oferite de mediul 2D. Asta pentru că RTS-urile 3D apărute în ultima vreme tind, în ciuda graficii atractive, să devină cam neplăcute din cauza interfeței. Tocmai de aceea producătorii au hotărât să lanseze un joc după vechea rețetă a *Starcraft*-ului, cu o perspectivă, meniuri și unități asemănătoare (până la un anumit punct).

Povestea jocului ne prezintă, ca de obicei, o lume aproape apocaliptică. „Aproape" deoarece lucrurile nu au ajuns încă în stadiul în care nu se mai poate face nimic. Pe scurt, în 2035, omenirea se află în impas. Resursele planetei sunt aproape terminate, teroriștii încep să-și facă de cap, totul în timp ce populația a ajuns în doar treizeci de ani de la 6 la 15 miliarde. În aceste dramatice condiții capii politici și economici ai lumii se adună și formează un Consiliu Mondial, adică o adunare în care domnii și doamnele cu pricina se așază comod în fotolii și fac planuri pentru salvarea lumii. Nici un rezultat nu apare până când, la un moment dat, se ia hotărârea de a explora sistemul solar în căutare de resurse. Nu mult timp după aceea, o sondă spațială trimisă spre Saturn transmite (bucurie mare!!!) că Titan, unul din sateliții naturali ai planetei cu inele, dă pe dinafară de minerale vitale și că acolo s-ar găsi și soluția la criza omenirii. Toată lumea se entuziasmează, lucrurile capătă o tentă roz, dar necazurile nu s-au sfârșit, pentru că atmosfera de pe Titan este extrem de toxică. De aceea, trebuie dezvoltată o tehnologie care să permită roboților să se descurce autonom pe suprafața planetei. Desigur, există și o formațiune teroristă (Liberty Army), care consideră că aceste experimente vor da naștere la monstruozități și că acest proiect trebuie oprit cu orice cost.





La mijloc de haos

În această atmosferă de obscuritate și conspirație apare și jucătorul care, în cazul în care este un pasionat jucător de RTS-uri, nu va avea prea mari probleme în a se adapta condițiilor jocului. Interfața, ca și grafica, seamănă cu cele din *Starcraft* (poate puțin mai complicată), deși producătorii pretind că *Outlive* și RTS-ul produs de **Blizzard** sunt două jocuri complet diferite (adică *Starcraft* nu mergea decât în 640x480, iar *Outlive* suportă și 1024x768).

În ceea ce privește ideile, se poate vorbi de inovație la nivel de gameplay. Deși conceptele de bază au fost păstrate (minerit, research, construcție, oierit, pescuit etc.), s-au schimbat unele lucruri, cum ar fi: descoperirea unei anumite tehnologii avansate se face acum automat (adică, de exemplu, jucătorul nu mai trebuie să fie atent la toate stadiile intermediare până la Armor +3, de exemplu, pentru că se ocupă calculatorul de sta-











diile Armor+1 și Armor+2). Acesta este considerat unul din punctele forte ale jocului (deși mulți sunt convinși că tocmai în managementul acestor stadii intermediare constă farmecul cercetării în RTS-uri). În *Outlive* există și resurse, două la număr, minereu (nu se știe ce fel) și uraniu. Acesta din urmă este radioactiv și provoacă stricăciuni unităților care fac imprudența să calce în zonele de extracție. Imune sunt doar colectoarele, aceleași ca și în alte zeci de RTS-uri: mari, încete, vulnerabile (iată o deosebire notabilă față de *Starcraft*, unde harnice drone înlocuiesc cu brio camioanele din *Red Alert*.) Aici intervin însă elemente preluate și din alte RTS-uri, ca de pildă *Total Anihilation*, pentru că în același *Outlive* este permisă și reciclarea unităților făcute praf (refolosibil) pe câmpul de luptă.

Cele două rase care se dau cap în cap sunt oamenii și roboții (câtă originalitate!). Oamenii sunt axați pe tehnologie de război bazată pe șenile, obuze și fier, în timp ce roboții, mai rafinați, se ocupă cu finețurile tehnologice, invizibilitatea,



laserele și radioactivitatea – într-un cuvânt, sunt mai subtili.

Urmează pe ordinea de zi spinoasa problemă a inteligenței artificiale. Unitățile ambelor tabere, afirmă producătorii, sunt înzestrate cu facilități așa-zis intelectuale (adică reacții la mediu în funcție de stimuli). Să luăm un exemplu: câteva unități umane atacă baza roboților. Roboții, desigur, ies la apărare. Lupta se încinge până când unitățile robotice ajung în stare critică (până aici, nimic deosebit față de alte RTS-uri). Acum intervine AI-ul cel salvator, care le va dicta retragerea la bază sau în alt punct stabilit de jucător (nu știu de ce, dar am senzația că această



„inovație" a existat în RTS-uri încă din *Dark Reign*). Inovativă cu adevărat ar fi eventual opțiunea Harass, nici ea noutate, dar totuși înnoită, în sensul că o unitate căreia i se dă această comandă va ataca inamicul, se va retrage, iar după un timp va ataca din nou, automat. Trebuie menționat și faptul că se pot defini waypoint-uri pentru mișcarea unităților („trebuie" pentru că producătorii se laudă cu acest fapt, nu pentru că ar fi cine știe ce noutate). Se trâmbițează inovație și în ceea ce privește mediul înconjurător. Dacă un copac ia foc, se aprinde toată pădurea și, o dată cu ea, unitățile care au ieșit la plimbare prin zonă (o idee care merită ceva aplauze). În rest, chiar nimic nou.

Alte accesorii

Unitățile pot fi personalizate. Elicopterele oamenilor pot fi dotate cu muniție incendiară sau cu arme antitanc. Unitățile de recunoaștere (scout) au la dispoziție nitro-boost-uri, care le oferă, în momente de criză, un plus de mobilitate care nu o dată le va salva pielea. Raider-ul (unitate a roboților) are însă abilități și mai cutremurătoare: se poate camufla în mutant (?).

Twister-ul (o altă superunitate robotică) este folositoare dacă se intenționează teleportarea unor unități dintr-o parte în alta a hărții. Totuși, să nu aveți senzația că roboții știu doar să se ascundă, pentru că dispun și de unități cu potențial de distrugere, cum ar fi Chaos, un monstru care aruncă asupra unei zone largi o ploaie radioactivă, sau Incinerator, care poate doborî un inamic cu o singură lovitură.

În conluzie, *Outlive* este un joc care nu oferă practic nimic nou, nici grafică, nici idei, nici gameplay. În acest condiții, nu ne putem aștepta la prea multe din partea jocului brazilian. S-ar putea, totuși,



să ne trezim că ne place, pentru că și Starcraft ne-a plăcut, chiar dacă nu era plin de ifose 3D și accelerare grafică.

Mike

DATE TEHNICE

GEN: RTS **PRODUCĂTOR:** Continuum Entertainment
DISTRIBUITOR: Take 2 Interactive **OFERTANT:** Best Distribution, tel. 01-3455505
SISTEM RECOMANDAT: PII 350 MHz, 64 MB RAM
ACCELERARE 3D: Nu **MULTIPLAYER:** Da **DATA APARIȚIEI:** Mai 2001



Half-Life Counter-Strike

Cum? Două minusuri într-un singur titlu?!

Ah, ce început de articol! Prevăd hoarde de gameri cu ochii roșii de jucat *CS* așteptându-mă seara prin tufișuri să mă ia la rost. Iar eu, cu vocea gâtuită de frică (și gâtuit efectiv de hoardele mai sus menționate) voi reuși să transpir câteva cuvinte: „Dar stați! Domnii mei, m-ați înțeles greșit! Dar citiți articolul, vă rog..."

Și totuși, două plus-uri într-un singur titlu!

Ca o mică recapitulare... Black Mesa, Gordon Freeman, alieni mai urâți decât verzi și unul dintre cele mai revoluționare shootere ce s-au văzut vreodată. Dacă mai aveți vreo îndoială, v-o spulber eu... este vorba despre Half-Life (care, între noi fie vorba, ne-a mâncat juma' de viață). Și pe lângă a fi unul dintre cele mai bune shootere, Half-Life a fost (și mai este) de asemenea și unul dintre cele mai longevive, iar această longevitate nu se datorează unor sequel-uri (ceva de genul *Half-Life5*: Gordon și Extraterestra Amazoniană), ci engine-ului extrem de versatil al jocului ce a făcut ca mod-urile pentru *Half-Life* să apară câtă frunză și iarbă.

Printre mulțimea de mod-uri de *Half-Life*, primul care a scos capul și a început să se agite până a atras atenția întregii lumi a fost modul realist de împușcături_între_teroriști_și_oamenii_ordinii, aka *Counter-Strike*. Și de ce nu i-am fi acordat întreaga atenție? Dacă înlocuiești alienii cu niște teroriști și oamenii ordinii cu alți oameni ai ordinii (da mai deștepți!), schimbi armele futuriste cu niște arme pe care oricine le-a văzut cel puțin o dată într-un film american și îl transformi într-un joc exclusiv pentru multiplayer nu se poate să nu iasă ceva bun!

Așa și-a zis și băiatul nostru Gooseman (care a reușit să ne răspundă la câteva întrebări... le găsiți pe aici pe undeva) și s-a apucat de treabă.

A scos prima versiune și a atras primele priviri... și din versiune în versiune, mod-ul nostru creștea cât alții în 2 ani de development.

Aș vrea să mulțumesc...

Cu cât stau să mă gândesc mai mult la chestia asta, cu atât mai mult îmi sea-











H-8001 Székesfehérvár, Pf.:175. Phone: +36-22-329-132,
Fax: +36-22-329-133 E-mail: info@vtcd.hu

Interviu cu Gooseman

Mitza: *Cum de ai ajuns să creezi acest mod și de ce ai preferat engine-ul de Half-Life în detrimentul altor engine-uri (de exemplu Unreal)?*

Gooseman: M-am decis să fac *CS*-ul acum 2 ani. Atunci mi-am dat seama că, pe vremea aceea, erau foarte puține jocuri bazate pe tema asta, a terorismului și mi-am zis că e o idee bună, așa că m-am decis să fac un joc bazat tocmai pe această temă. Am ales engine-ul de Half-Life pentru că era cel mai realist engine la vremea aceea. Plus că avea și alte chestii foarte interesante pe care celelalte engine-uri nu le suportau (de exemplu skeletal animation).

M: *Cât de greu ți-a fost să realizezi acest mod, având în vedere că în mare l-ai făcut de unul singur.*

G: De fapt, eu nu am făcut nici una dintre hărți, și hărțile reprezintă o MARE bucată din Counter-Strike. Însă am făcut de unul singur toate modelele și programarea. Modelele le-am realizat într-un timp de 10 ori mai lung decât programarea. A durat ATÂT de mult să creez toate modelele, animațiile și skin-urile. Nu a fost atât de greu să fac modelele pe cât a fost de plictisitor de lung. Pe de altă parte, partea de programare a fost un pic mai frustrantă pentru că trebuia să repar micile bug-uri ce tot apăreau și să rezolv problemele apărute în cod.

M: *Ai primit vreun ajutor din partea trupelor anti-tero în legătură cu design-ul și fizica armelor?*

G: Nu, toate informațiile le-am luat de pe net și din diverse reviste.

M: *Care crezi că e atracția principală a CS-ului (și lucrul care îi face pe oameni să prefere CS-ul în detrimentul unor jocuri ca Unreal Tournament sau QIII Team Arena)? Cum îți explici că toată lumea e absolut înnebunită după CS?*

G: Cred că e vorba de tema abordată și de jocul în echipă. Cred de asemenea că este vorba despre armele din CS, care sunt bazate pe arme reale și asta atrage mulți oamenii.

M: *Ce crezi despre impactul pe care l-a avut CS-ul în lumea jocurilor? Ți-a schimbat viața în vreun fel?*

G: Sunt extrem de mândru de ceea ce a devenit Counter-Strike, dar toți din echipa CS știm că oamenii își schimbă preferințele foarte des, iar ceea ce le place acuma s-ar putea să nu le mai placă la anul (doar dacă nu suntem norocoși).

M: *Ești bun la Counter-Strike? Sau o iei destul de des?*

G: Eh, sunt la un nivel mediu. Nu sunt slab, dar nu mă joc atât de mult încât să devin cu ADEVĂRAT bun.

M: *Care este harta ta favorită? Dar arma?*

G: Îmi place de_dust, pentru că implică foarte multă muncă de echipă. Arma mea preferată este SG-552 Commando (sau MP5-ul).

M: *Dacă ai avea șansa, ce ai schimba la CS?*

G: E greu de spus... sunt atâtea detalii pe care aș fi vrut să le fac altcumva dacă aș fi avut timp, dar noile versiuni ale *CS* trebuie lansate foarte repede așa încât am ocazia doar să schimb câte ceva din trăsăturile principale ale jocului.

Cred că cel mai mult aș fi vrut să fac ceva ca să stopez definitiv posibilitățile de a trișa în *Counter-Strike*, deși așa ceva e ușor de spus dar greu de făcut.

---

mână a o poveste de aia, americană... da, de aia stau mamele noastre și își revarsă lacrimile în batistă, mai ceva ca la telenovelele ugandeze. Vedeți voi, Gooseman ăsta a ajuns dintr-un ilustru necunoscut un enigmatic star al lumii jocurilor. Și nu e numai atâta... Băiatul ar fi trebuit până acum să fie putred de bogat la cât de jucat și apreciat este *Counter-Strike*-ul, numai că acest mod de Half-Life este în totalitate gratis (nu ca altele, știm noi care... *Gunman*, parcă). Și pe când **id Software** și **Epic** iau bani grei de pe vânzarea unor jocuri de aceeași factură dar mai puțin apreciate decât *Counter-Strike*-ul, amicul nostru Gooseman rămâne în continuare lefter (și așa o să rămână multă vreme de acum înainte). Și cum nu pot să-i dau bani (deși i-aș da, dacă aș putea), tot ce îmi rămâne să fac este să îi laud creația. În primul și în primul rând să vă explic (celor care nu știu) ce este *Counter-Strike*.



Cum am mai zis, este un joc ce poate fi jucat numai și numai în mod-ul multiplayer. Și este un joc în care cuvântul cheie este „teamplay" (adică joc de echipă, pentru cine nu cunoaște). Dacă ați jucat cel puțin o dată un *Quake* în echipă, vă veți da seama despre ce este vorba.

Dai drumul la joc, găsești un server valabil și intri în joc. Acuma ai de ales între două echipe: teroriștii și trupele anti-tero (Counter Terrorists). Scopul lor? Ba echipa C(ounter)T(errorists) trebuie să salveze niște ostateci, ba teroriștii trebuie să planteze o bombă etc... Și în timp ce o echipă se strofoacă să îndeplinească un anumit obiectiv, cealaltă are grijă să-i pună bețe în roate.

Ok, ok, și ce e atât de fantastic și mirabolant la asta? Păi... În primul este vorba de niște situații cât de cât reale, cu misiuni care se petrec în peisaje ur-

GEN: Multiplayer Action **PRODUCĂTOR:** Gooseman&Co/ Valve **DISTRIBUITOR:** Internetul
OFERTANT: Monosit Conimpex, tel.: 01-3302375
SISTEM RECOMANDAT: PII 233 MHz, 64 MB RAM
ACCELERARE 3D: Da **MULTIPLAYER:** Da

EVALUARE

Grafică:	17/20	Feeling:	20/20
Sunet:	15/15	Multiplayer:	05/05
Gameplay:	30/30	Impresie:	10/10

NOTA 97 %

bane și arme foarte apropiate de realitate. Iar în al doilea rând, jocul implică o gândire tactică și un lucru în echipă cum rar s-a mai văzut până acum. *Counter-Strike* nu este un joc în care se joacă pentru frag-uri (kill-uri, puncte) sau alte satisfacții personale. Din păcate, am observat eu, mulți dintre cei care se joacă pe serverele din România nu înțeleg (sau nu vor să înțeleagă) acest lucru. Una e când simți că îți pui viața în mâinile colegilor de echipă cu care te repezi într-o ambuscadă și alta e să vezi că în timp ce un coechipier se duce hăis, celălalt se duce cea, iar tu rămâi descoperit în fața a 5 inamici înarmați până la gât. Realitatea în *Counter-Strike* nu se reflectă numai în hărțile pe care joci sau în armele pe care le folosești. Dacă reușești performanța de a fi omorât în timpul unui joc no apăi pa! Stai și te uiți cum prietenii tăi colecționează gloanțe prin cele mai intime locuri pentru că tu nu ai fost atent... și trebuie să aștepți până se termină jocul curent înainte de a porni înapoi la luptă.



Stop.Drop.Roll

Tacticile aplicate de-a lungul unui joc, reacțiile adversarilor la diferitele tale încercări de a îi surprinde fac deliciul jocului. E și normal, fiind vorba de un joc multiplayer nu mai întâlnești un AI repetitiv care nu îți mai oferă nici o surpriză, ci un creier uman care învață din greșeli (sau așa ar trebui). Să vă dau un exemplu: într-una dintre misiuni, echipa *CT* (din care făceam și eu parte) era condusă cu un incredibil scor de 9-0 de către echipa teroriștilor. Practic, nu aveam nici o șansă, de câte ori încercam să îi surprindem pe adversari, ne trezeam cu 10 mitraliere și puști trăgând în noi. Din punctul nostru de plecare erau doar două căi de acces spre tabăra teroriștilor. Urcând cu un lift, în care eram măcelăriți fără milă din cauza grenadelor aruncate printr-o trapă a liftului de teroriștii ce ne așteptau, și trecând printr-un mic coridor între două ziduri de piatră, unde eram lichidați de lunetiști plasați la locuri strategice. Până la urmă ne-am dat seama că aveam la dispoziție un vehicul pe care îl puteam folosi ca scut. Zis și făcut, am luat vehiculul, am început să-l duc prin trecătoare, dar am fost imediat eliminat de un lunetist... și a doua oară la fel... și a treia oară... până când am reușit. Trei lunetiști din echipa mea au reușit să îi elimine pe sniperii inamici, protejați fiind de vehicul după care ne-am năpustit asupra supraviețuitorilor cu mitralierele în mână. Adică nu știu cum v-ați fi simțit voi, dar mie îmi venea să-i cinstesc pe toți coechipierii cu câte o bere.



Dar de ce...

De ce este totuși *Counter-Strike* ATÂT de popular? Mai sunt și alte shootere de echipă: *Starsiege Tribes*, *Unreal Tournament*, *QuakeIII Team Arena*... de ce *Counter-Strike*? După părerea mea, puterea de fascinație a *CS*-ului stă în principal în jocul de echipă, care este mult mai tactic și mai inteligent decât în celelalte shootere (în afară de Tribes). Pe lângă jocul de echipă, celălalt atu al jocului este sistemul pe care îl cere, unul slab pentru standardele actuale, deci sunt mulți jucători care pot juca *CS* dar nu pot juca *QIII Team Arena* sau *Delta Force*... faceți voi calculele. Una peste altele, *Counter-Strike* este fără doar și poate revelația anului la capitolul „jocuri on-line", reușind să întreacă alte jocuri cu un mult mai mare renume în domeniu... și mai e și gratis! Ce altceva mai vreți....

Mitza

Ia-ți arma în mână!
COUNTER-STRIKE
Ai mult de lucru!


"Vinovații" sunt chiar în fața ta!
EIDOS
ACTIVISION
BLIZZARD
INFOGRAMES
SSI
Interplay
HASBRO Interactive
HAVAS
MIDAS GAMES
Trebuie să ajungi la șeful cel mare!
MONOSIT CONIMPEX
București, Splaiul Unirii nr. 4,
bl. B3, sc. 2, ap 10..
tel: 01-3302375, fax: 01-3306351
e-mail: monosit@rdsnet.ro



Fiind băiet, păduri cutreieram... pe patru roți

Dacă stau să mă gândesc bine, cred că aș găsi mii de motive pentru care e bine să fii fericitul posesor al unui telefon mobil. Însă vin câteodată momente (ca acela când încerci să explici unei blonde voluptoase efectele benefice al opturilor) când îți vine să dai cu el de pământ dacă are tupeul să te deranjeze. Un astfel de moment, ar fi putut fi și în urmă cu câteva sâmbete când sunetul jucăuș și strident al celularului m-a trezit din reveria căreia îi căzusem pradă. De partea cealaltă a undelor se afla vocea lui Adrian Filippini (General Manager la **FunLabs**), care, încărcată de emoție și un pic tremurând (așa cum și trebuia să fie într-un moment atât de solemn) m-a anunțat că a sosit clipa să mă scobor din nori și să-mi plimb pantofii prin colbul Bucureștiului. Motivul? Unul deosebit de simplu, **FunLabs** tocmai terminaseră de realizat primul lor joc pentru **Activision Value**. Zis și făcut, mi-am luat traista, carnețelul de notițe, un pix și nelipsitul celular și m-am îndreptat spre mândra noastră capitală. Niciodată nu cred că o să reușesc să mă obișnuiesc cu zarva și aglomerația „metropolei" noastre, de data aceasta însă am ignorat toate acestea și m-am dus țintă la sediul **FunLabs** arzând de nerăbdare să pun mânuțele pe CD-ul cu jocul produs de ei (la vremea respectivă încă nu îi cunoșteam titlul – mare secret, mare...).

Preludiul aventurii

Ajuns la sediu, am fost întâmpinat chiar de Adrian Filippini, care cu un zâmbet enigmatic m-a condus (nu pe pași de dans) către biroul său unde ni s-au alăturat imediat Cristi Radu (modelator 3D **FunLabs**) și Dan Dimitrescu (nou angajat **FunLabs**). În această formulă de 4x4, Adrian mi-a înmânat un CD pe care scria clar și citeț *Cabela's 4x4 Off Road Adventure*. După care, în stilul caracteristic Adrian a început să-mi povestească totul despre joc, de la concepție până la finisare, înainte ca eu să apuc să-i pun vreo întrebare. De vreme ce mi s-a interzis categoric să-l citez, am să vă relatez cu cuvintele mele câteva din cele pe care Adrian a avut amabilitatea să mi le povestească.

În primul rând, *Cabela's 4x4 Off Road Adventure* este primul joc realizat pentru **Activision Value**, alte două proiecte fiind acum în producție (detalii despre ele vom primi cel mai devreme în toamna acestui an).

Cabela a fost terminat într-un timp record, doar 4 luni ceea ce constituie o dovadă prețioasă a capacităților informaticienilor români. Nu este deloc o laudă în van și nu are nimic de a face cu patriotismul local (eh, poate doar un pic așa), după cum singuri vă veți convinge citind mai departe acest articol sau jucând efectiv.

After-ludiul

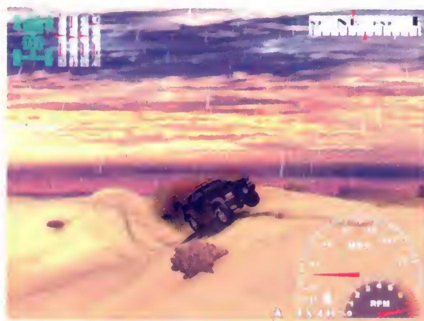
Cred că *4x4 Off Road* v-a cam pus deja în temă cu subiectul tratat de acest joc. Mașinile de teren, jeep-urile care sunt mândria deputaților noștri și-au mutat roțile de pe caldarâmul Bucureștiului pe coclaurile mioritice, încă neîmblânzite (de parcă ar fi vreo diferență pentru bietele autovehicule).

Însă, așa cum Adrian a ținut neapărat să-mi precizeze, *Cabela's 4x4 Off Road Adventure* nu este un joc de curse cu jeep-uri, timpul ca element presantostresant nici nu există aici. Adevărații adversari ai jucătorului, aventurierului,













şoferului sunt natura şi el însuşi. *Cabela's 4x4* este un joc de îndemânare, spirit de observaţie, orientare, memorare şi de ce nu, aventură. Scopul tău nu este acela de a ajunge cât mai repede la sosire, ci de a reuşi să ajungi acolo. Cele mai dificile terenuri, de la deşerturile Africii la ţinuturile îngheţate la Alaskăi, de la mlaştinile indoneziene la peisajele carpatine, vor pune la încercare răbdarea şi rezistenţa maşinilor şi a şoferilor deopotrivă. Încă din start jocul ne propune câteva modalităţi de a gusta aventura (Skill, Navigation, Explore, Discovery, Endurance, Freedom) fiecare dintre acestea tratând una sau mai multe din calităţile de care trebuie să depindă un bun şofer off road. Skill te obligă să ajungi la destinaţie oferindu-ţi harta şi poziţia ţintei, Navigation face acelaşi lucru doar că în locul hărţii vei primi o busolă ce-ţi indică poziţia ta relativ la ţintă (testându-ţi spiritul de orientare în teren). În Explore va trebui să descoperi o serie de ţinte, având la îndemână o hartă cu „fog". Discovery este una dintre cele mai dificile modalităţi de joc, de vreme ce trebuie să găseşti diverşi indivizi pierduţi în pustietate, singurele indicaţii fiind urmele pe care aceştia le-au lăsat. Endurance şi Freedom nu mai trebuie să vi le explic, vă las vouă plăcerea să le descoperiţi misterele.

Nu sunt eu as al volanului, precum „răposatul" nostru Wild Snake, dar pot spune cu certitudine că maşina se comportă destul de realist.

Dificultăţile impuse de teren (pante abrupte, râpe, râuri etc.) au asupra maşinii exact efectele care trebuie să le aibă (suprasolicitări ale motorului, suspensiilor, frânelor). Este un joc în care după cum afirma şi Adrian: „Joci cu viteza I şi a II-a". Nu mai trebuie să ţii ochii aţintiţi pe indicatorul de viteze, în schimb va trebui să-i pironeşti pe cele de benzină, de presiune a uleiului sau de temperatura motorului.

Pre-tech

Fiind produs de o firmă românească, normal că producătorii au luat în calcul şi posibilitatea ca acest joc să ajungă pe mâinile gamerilor de pe la noi, care după cum bine ştim nu stau foarte bine la capitolul detalii tehnice. Din acest motiv, enginul grafic a foşt realizat pe bază de voxeli, ceea ce face ca atât de scumpele acceleratoare grafice să nu fie absolut necesare. În schimb voxelii necesită o putere de calcul a procesorului şi frecvenţă destul de mare (elemente care din fericire



sunt mai accesibile buzunarului nostru). Chiar dacă nu este un joc care să scape de bug-urile grafice (gen tufe care răsar prin maşină) pot spune liniştit că grafica acestui joc este foarte reuşită, redând natura aşa cum este ea, sălbatică şi frumoasă. Nu mă pot abţine să nu să amintesc de exuberanţa cu care Adrian mi-a demonstrat cum pot să cadă frunze din copaci dacă ai ghinionul să-ţi parchezi maşina în vreunul.

Mulţi sunt curioşi poate cum se comportă maşina în teren. După cum am amintit fugar mai devreme, fizica este un element care s-a strecurat printre liniile programatorilor de la **FunLabs**. În rampă motorul este solicitat la maxim, suspensiile vor avea zile grele printre bolovani şi şanţuri. Ca un mic factor de realism, dacă la început maşina luceşte de curăţenie după câteva ture prin noroaie nu vei mai putea să o recunoşti. Mare atenţie însă, oricât de robuste par maşinile de teren, sunt touşi destul de vulnerabile. Terenul sălbatic precum şi conducerea nepreventivă te pot pune uşor pe butuci. Un far spart nu va mai lumina, un radiator spart va duce la oprirea motorului şi multe altele. Pentru a evita astfel de accidente, maşinile vor putea fi dotate cu tot felul de accesorii (roţi pentru fiecare tip de teren, canistre de rezervă, winch, suspensii active etc.'), care îţi vor fi acordate ca premiul la fiecare traseu încheiat cu succes. Dacă maşina în sine se poate distruge uşor, nu acelaşi lucru pot spune despre caroserie, care chiar şi după vreo 5-6 rostogoliri arată ca scoasă din cutie, o scăpare care poate fi trecută uşor cu vederea, din fericire.

Faptul că jocul a fost realizat în întregime în România are şi câteva neajunsuri. Unul dintre ele ar fi acela că fondurile destul de sărace au împiedicat obţinerea drepturilor de a folosi numele reale ale automobilelor, motiv pentru care acestea au primit nume generice. Românul, inventiv ca întotdeauna, a găsit o modalitate de a compensa acest neajuns. Maşinile pot fi editate, iar pe lângă culori şi celelalte, jucătorul va putea să redenumească vehiculul după marca preferată (ARO, GAZ, Hummer).

Iată că am trăit şi eu momentul în care am jucat ceva produs în întregime în România. Este un moment unic, care sper să nu rămână aşa şi cât mai mulţi tineri ambiţioşi să încerce să se grupeze şi să-şi transforme visele în realitate. Fiindcă **FunLabs** a demonstrat, dacă mai era nevoie, că se poate şi aici, la noi.

Claude

GEN: Auto **PRODUCĂTOR:** FunLabs
DISTRIBUITOR: Activision Value
OFERTANT: TBA (to be announced)
SISTEM RECOMANDAT: PII 350 MHz, 64 MB RAM
ACCELERARE 3D: Nu **MULTIPLAYER:** Nu

EVALUARE

Grafică:	18/20	Feeling:	16/20
Sunet:	14/15	Impresie:	09/10
Gameplay:	30/35		

NOTA 87 %



Europa Universalis

... sau cum ar fi spus şi Papa de la Roma: „Amen!"

Încetişor, cu paşi mărunţi, România începe să scoată şi ea capul în lumea jocurilor, cu încercări timide de a atrage atenţia giganţilor americani, britanici sau francezi care domină aproape dictatorial piaţa. Ce şanse avem nu vreau să mă hazardez, dar uitându-mă înspre fiordurile nordice mă cam trece un fior rece pe spinare. În ultimii zece ani scandinavii s-au implicat şi ei foarte mult în producerea jocurilor pe calculator. Multe dintre jocurile venite parcă din gheţurile veşnice au ajuns mari hituri distribuite în general de marile companii americane (de remarcat creaţia norvegienilor de la **Funcom** – *The Longest Journey*). Tot scandinavi, dar ceva mai spre est, suedezii de la **Paradox Entertainment** au lansat luna aceasta o strategie, care se doreşte a fi un strop de apă proaspătă în oceanul strategic şi tactic care ne-a invadat în ultimii ani. *Paradox Entertainment* pare să fie o companie foarte prolifică, după ce anul trecut au lansat un flight arcade (*Airfix Dogfighter*), ei lucrează deja cu sârg la un RPG cu aer arhaic, nordic şi, bineînţeles, Thoric (*The Valhalla Chronicles*).

Crini albi

Europa Universalis ne trimite, poate, într-una dintre cele mai glorioase epoci ale umanităţii. Parcurgând o perioadă de 300 de ani, între 1500 şi 1800 (aproximativ), jucătorul va avea ocazia să simtă un pic din parfumul acelor ani măreţi, ani ai descoperirilor geografice, ani în care s-au creat şi destrămat imperii. La aspectul istoric, *Europa Universalis* străluceşte cu adevărat, nu numai că este un joc, dar poate fi considerat chiar o enciclopedie a acelor ani. Din punct de vedere istoric, jocul păstrează o notă de autenticitate mai rar întâlnită, totul este respectat până la cele mai mici amănunte: numele provinciilor, balanţa puterii, reputaţia statelor şi caselor regale, alianţele şi rivalităţile, pâinea neagră şi pate-ul de prepeliţă (cu toate că habar n-aveam că şi chinezii au avut conchistadori).

Pe lângă aceasta, *Paradox Entertainment* ne încântă privirea cu un adevărat festival grafic, din fericire pentru noi fără super-efecte care să ne provoace coşmaruri Voodoo sau GeForce. Detaliile, oricât de minuscule par, sunt lucrate cu mare atenţie, lucru pe care-l pot spune şi despre animaţii. Din păcate, nu toate sunt perfecte, dacă trupele au uniforme distincte pentru fiecare naţiune, chiar şi pentru epoci diferite, din păcate designul clădirilor nu se bucură de aceeaşi varietate. Astfel am ajuns să văd catedrale gotice în Asia în locul obişnuitelor temple budiste sau pagodelor. Noroc că această scăpare nu afectează cu nimic plăcerea de a juca *Europa Universalis*. În schimb, faptul că toate statele au la îndemână exact aceleaşi unelte şi scule pentru a se dezvolta, fără nimic specific sau special s-ar putea să afecteze jucabilitatea pe termen lung.

Şi pete roşii

Dacă ar fi să dau crezare majorităţii colegilor mei, *Europa Universalis* este o strategie ciudată şi complicată. Dar poate tocmai acest lucru m-a determinat să stau aplecat asupra lui mult mai timp decât am acordat strategiilor real-time din ultimul cincinal. În genere, trebuie să faci aceleaşi lucruri pe care le faci în orice strategie real-time (ca idee şi realizare se apropie mai mult de seria *Civilization* decât de *Warcraft* sau *C & C*). Construieşti, explorezi, cucereşti pentru ca într-un final să-ţi înscrii numele pe tabela de „high scores". Dacă majoritatea strategiilor te-au pus în postura de monarh tiranic, atotputernic, *Europa Uni-*









versalis te introduce în pielea omului din umbră, un Richelieu modern. Chiar și așa, respectând într-un fel realitatea istorică, tot tu ești cel care faci și dregi toate cele. Monarhul în schimb, prin atitudinea și inteligența sa, poate influența



ușor drumul pe care se îndreaptă națiunea.

Scenariile jocului, printre care se află și tutorialul (recomandat cu căldură să-l parcurgeți, dacă nu vreți să vă uitați în monitor ca știți voi cine) oferă pasionaților genului tot atâtea provocări, unele mai dificile altele mai ușoare. Chiar dacă există opțiunea de a seta diverse grade de dificultate, adevăratele dificultăți vor fi introduse de națiunea pe care ți-ai ales să o conduci. În principiu, pentru a câștiga, trebuie să realizezi cât mai multe victory points (există și alte condiții), puncte obținute din dezvoltare, colonizare, războaie și misiuni speciale. Chiar dacă oferă recompensele cela mai însemnate, trebuie avută mare grijă cu acestea din urmă, deoarece neîndeplinirea lor va fi penalizată aspru. La acest capitol, jocul, din păcate, are unul dintre cele mai stresante bug-uri, dacă uiți să deselectezi din meniu, monarhul va alege pentru tine automat ce misiuni să îndeplinești (criteriul de bază fiind numărul de puncte acordate) și aproape de fiecare dată te vei trezi în imposibilitatea de o îndeplini. Un exemplu clasic, dacă doriți, împăratul Chinei mi-a ordonat să elimin Spania în cinci ani, iar eu nici măcar nu descoperisem încă Europa.

Victoriile armatelor sunt o altă sursă importantă de puncte, probabil cea care va duce greul în lipsa misiunilor. Din partea Statului Major avem deopotrivă vești bune și rele.

Armatele, grupate pe trei tipuri (infanterie, cavalerie și artilerie), sunt grupate sub un lider, de obicei colonel, alteori a unui lider mai „decis". Soldații nu se vor lupta numai cu inamicul uman, ci și cu foametea și bolile ceea ce constituie un artificiu delicios al jocului. Elementul care mi s-a părut cel mai obscur este moralul soldaților. Atâta timp cât sunt în garnizoană e totul OK, dar o dată implicați în bătălie, moralul lor scade treptat, iar dacă a ajuns la minim rup rândurile, chiar dacă, încă, sunt superiori adversarului ca număr. Ce n-am înțeles



eu este de ce moralul soldaților scade dramatic de fiecare dată când aduci întăriri, trupe noi de recruți.

... pe mătase

Orice imperiu ce se respectă are și o altă armată, cu care să-și consolideze cuceririle. Rolul diplomaților, comercianților și coloniștilor nu trebuie neglijat deloc. Diplomații pot fi trimiși la monarhii vecini pentru a aranja diverse alianțe sau căsătorii regale, în timp ce comercianții se vor lupta să obțină monopolul pe piețele de desfacere, aducându-ți tot mai mulți ducați în cufere (indiferent de inflație, element de altfel prezent în joc). Coloniștii vor fi trimiși spre zări albastre și tărâmuri semicunoscute pentru a-ți mări granițele. Pentru a pune stăpânire pe o provincie este suficient să trimiți un colonist sau un trader acolo pentru a construi o colo-



nie sau un trading post (moment în care provincia intră în sfera ta de influență). Atenție mare însă la populația autohtonă, care de obicei nu privește cu ochi buni migrația pe sau prin teritoriul lor. Nici provinciile deja stăpânite nu sunt foarte sigure, ele căzând pradă revoltelor destul de des, poate mult prea des.

În concluzie, nu pot decât să mă bucur, alături de voi, că în lume mai există încă oameni deciși să spargă tiparele, oameni care să nu se alinieze la curentul impus de marile companii al căror unic scop pare să fie obținerea cât mai multor beneficii, oameni care încearcă să realizeze ceva nou și frumos pentru noi gamerii... și nu numai.

Claude

GEN: RTS **PRODUCĂTOR:** Paradox Entertainment
DISTRIBUITOR: N/A
OFERTANT: Monosit Conimpex, tel.: 01-3302375
SISTEM RECOMANDAT: PII 233 MHz, 64 MB RAM
ACCELERARE 3D: Nu **MULTIPLAYER:** Da

EVALUARE

Grafică:	19/20	Feeling:	19/20
Sunet:	10/15	Multiplayer:	04/20
Gameplay:	25/35	Impresie:	09/10

NOTA 86 %



Engine-ul Infinity pus din nou la treabă!

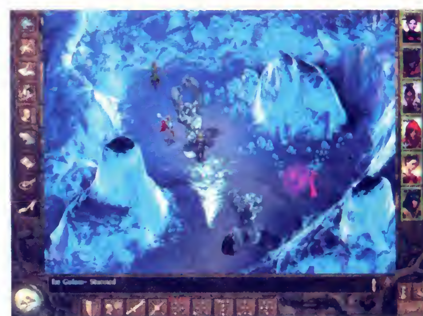
Cu o săptămână înainte de plecarea revistei spre tipografie am primit acest titlu direct de la **Interplay**. Acesta m-a pus pe mare jar, inițial i-am rezervat patru (4!) pagini în revistă, dar după ce l-am instalat și jucat vreme de câteva zile bune a trebuit să mă răzgândesc (cu mare părere de rău) și să-l trimit în colțul lui alocându-i doar acest mic spațiu. De ce? În primul rând este doar un add-on, nu este stand-alone (o bilă neagră de la mine pentru asta!) iar restul motivelor le veți găsi în rândurile ce vor urma!

Heart

De la început vreau să vă previn că dacă nu ați jucat *Icewind Dale* vă va fi foarte greu să jucați *Heart of Winter*, deoarece, dacă doriți să aveți ceva șanse în fața monștrilor pe care-i veți întâlni, va trebui să începeți cu niște caractere noi de nivel cel puțin opt. Consider acest lucru cam neortodox din partea celor de la Black Isle pentru că unui jucător nou îi va lua ceva timp până-și va da seama „cine cu cine votează" în jocul acesta! Veți avea o hartă nouă cu doar 5 arii noi, printre care se află și Lonely Woods, orașul în care vă veți începe marea aventură.

Pentru a-l face cât mai atractiv, producătorii au introdus o mulțime de „chestii" noi, cum ar fi: vrăji (peste 50) de nivel mic și avansat, obiecte magice (peste 80) și câteva NPC-uri care vă vor ajuta (sau nu) pe parcursul jocului. Aaah... să nu uit, monștrii noștri cei de toate zilele: barbari (barbarians & raiders), nemorți de nivel mare (undead), lupi, vrăjitori, ce mai, de toate speţele și rasele! În ce mă privește, cele mai utile mi s-au părut cutiile pentru pergamente și poțiuni,

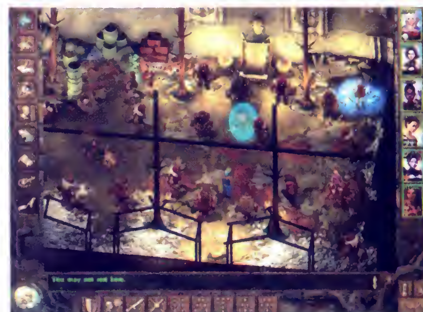




pungile pentru pietrele prețioase, astfel că acum inventory-ul este mult mai liber pentru obiectele cu adevărat importante, cum ar fi arme, muniție pentru armele de distanță, armuri speciale sau obiectele de quest. De asemenea, nici tasta specială pentru găsirea și identificarea obiectelor de pe jos sau a ușilor greu de remarcat, nu este rău că au introdus-o. Totul pentru a-i face munca gamerului cât mai ușoară și a-l ajuta să se concentreze asupra gameplay-ului! În rest, cele vechi din *Icewind Dale*, intrigă, poveste remarcabilă, fir epic extraordinar, ce mai, știm despre ce este vorba!

... of Winter (că tot a trecut iarna!)

Din păcate, pentru cei care n-au văzut sau nu le-a plăcut prima parte a acestui joc, nu văd cum niște schimbări minore ar putea să-i convingă „să îmbrățișeze cu dragoste" acest joc. „Paper doll"-urile au rămas aceleași, mișcările pe care magii le fac pentru a performa niște vrăji sunt



doar câteva, repetitive, la fel și despre animațiile vrăjilor ca să nu mai vorbesc despre sistemul de luptă același (doar că este modificat după regulile AD&D 2)!

În schimb, fanii *AD&D*, adică cei ce au jucat tot ceea ce mișcă în domeniu: *Planescape: Torment, Baldur's Gate (1, TOSC și 2* – v-am băgat în ceață nu?), vor fi fericiți pentru că, după ce-au terminat pe nerăsuflate Baldur's Gate 2, o să mai aibă cu ce-și pierde nopțile până apare *Neverwinter Nights*!

K'shu



GEN: RTS **PRODUCĂTOR:** Black Isle Studios
DISTRIBUITOR: Interplay
OFERTANT: Best Distribution, tel.: 01-3455505
SISTEM RECOMANDAT: PII 350 MHz, 128 MB RAM
ACCELERARE 3D: Da **MULTIPLAYER:** Nu

EVALUARE

Grafică:	18/20	Feeling:	18/20
Sunet:	08/15	Storyline:	04/05
Gameplay:	28/30	Impresie:	08/10

NOTA 85 %

THRUSTMASTER®

Play with reality!

STEERING WHEELS



360modena PRO Racing wheel

JOYSTICKS



TOP GUN AFTERBURNER JOYSTICK

GAMEPADS



FireStorm DUAL POWER GAMEPAD

www.thrustmaster.com

UNIC REPREZENTANT: UBI SOFT SRL
Bd. Primaverii nr. 51, sector 1, Bucuresti
Tel: 01/231.67.69 Fax: 01/231.67.66
e-mail: sales@ubisoft.ro

AGE of SAIL II



De la căpitan la amiral e doar un pas, dacă știi să mergi pe valuri.

Akella ne răsfață cu titluri maritime. După *Sea Dogs* vine, la scurt timp, acest *Age of Sail II*, care vrea din nou să ofere ceea ce *Sea Legends*, *Gloriana* sau *High Seas Trader* ofereau pe vremea când bunicul era flăcău, 150 de MHz era viteza procesorului ideal și 32 MB RAM însemna destrăbălare.

Age of Sail II diferă însă de aceste titluri prin faptul că îi lipsește cu desăvârșire componenta comercială (în afară de achiziția de nave și, eventual, îmbunătățirea lor). Nici vorbă de orașe, grâu, fructe, pânzeturi și investiții. *AoSII* se vrea un joc axat exclusiv pe bătălii navale și, dacă producătorii ar fi dat dovadă de ceva mai multă grijă, ar fi putut fi chiar un punct de reper pentru producțiile de acest gen din viitor.

De la Trafalgar la Baltimore

Cine știe cât ce cât istorie navală, știe și cine a fost amiralul Nelson sau cu se mănâncă războiul dintre americani și britanici din 1812, în vremea când Napoleon Bonaparte strângea trupe în vederea invaziei Rusiei (moment care l-a inspirat și pe Adolf Hitler și a lui operațiune Barbarosa). Cam aceasta este epoca cuprinsă de *Age of Sail II*: sfârșitul secolului al 18-lea – primul sfert al secolului al 19-lea. Asta înseamnă că avem de-a face cu nave de toate categoriile (notate de la 7 – nave mici, rapide, de cercetare la 1 – giganți plutitori, cu 100 de tunuri la bord și cu echipaje de sute de marinari). Nume ca Victory, Achille, Africa sau Royal Oak, deși nouă nu ne spun mai nimic, au însemnat ceva în acei ani. Erau mândria celor mai puternice flote ale lumii (11 în joc).

Age of Sail II poate fi jucat în mod Campaign sau Battle. Nu există „antrenament", ceea ce este un MARE minus al jocului, peste care nu se poate trece. Vom reveni la asta mai târziu.

Important este că jocul îți oferă ocazia de a participa la unul din numeroasele conflicte navale din acea perioadă, de parte oricui. Și, fiind *Age of Sail II* produs de o companie rusească, nu putea lipsi și o campanie în Marea Neagră, în timpul căreia jucătorul trebuie să-și afirme loialitatea față de țarul Alexandru și mama Rusia, luptând cu păgânul otoman (în sfârșit simțim și noi o apropiere binevenită de istoria și geografia noastră, chiar dacă e vorba de eroismul rusesc).

Campaniile variază așadar ca lungime și plasare în spațiu, dar, în principiu, în toate campaniile este vorba despre același lucru: anihilarea flotei inamice, prin cucerirea sau scufundarea navelor care o compun. Ca în mai toate jocurile de acest gen (evolutive, să le spunem), începutul e plăpând: un căpitan, al cărui prestigiu crește pe măsură ce câștigă bătăliile, primește o bărcuță, cu ajutorul căreia trebuie să facă minuni de vitejie și să învingă zeci de nave inamice. Pentru exemplificare, a se studia prima misiune a campaniei „A Nest of Pirates", în care jucătorul intră în scenă la Baltimore, imediat după ce Congresul american a declarat război Imperiului Britanic. Misiunea este aparent simplă: capturarea navelor britanice din zona Maryland, care vor fi luate prin surprindere, dat fiind că pe atunci nu exista Internetul sau telefonia mobilă și respectivele nave de comerț încă nu aflaseră că sunt în război cu americanii. Și uite așa jucătorul, travestit într-un vajnic căpitan, intră ca lupul în stână și cucerește în stânga și în dreapta... dacă își dă seama cum se conduce drăcia aia de navă.

(Inter)fată de marinar

Am afirmat la începutul articolului că *Age of Sail II* este un joc complicat. Iată și argumentele: peste cincizeci de simboluri, bare și icograme! Asta pentru a scurta descrierea interfeței, care se dovedește asemeni algelor din marea Sargasselor, în care se zicea că se agață navele care fac imprudența să se aventureze prin acea pădure subacvatică. Așa se întâmplă și cu jucătorul de *Age of Sail II*, care își agață urechile încercând să își dea seama cum aruncă ancora, cum trebuie reparată nava, ce trebuie să facă pentru a schimba muniția, pe ce trebuie să apese ca să abordeze o navă inamică și tot așa, până când se pierde complet în hățișul controalelor. Dacă mai pui pe deasupra și faptul că, în cazul în care a fost selectată bătălia de la Trafalgar (unde Nelson a avut sub comanda sa 28 de nave, iar francezii au pus la bătaie 33), jocul începe să nu se mai miște... atât de fluent, chiar și pe sistemele mai performante, atunci interfața devine complet dușmănoasă, pe față.

Producătorii au folosit o parte din ideile (de fapt adevăruri istorice și fizice) prezente în *Sea Dogs* (printre care și prezența activă a forturilor, care nu se sfiesc



Dacă nu ar fi culorile stridente, ar fi un abordaj de toată frumusețea.



Aceasta nu este bătălia de la Trafalgar și acelea nu sunt culori naturale.



Engine grafic performant? Doar uneori.

să toarne ghiulele în capul navelor neavenite). Cea mai importantă (din punct de vedere tactic) este introducerea muniției specializate: împotriva echipajului, a corpului navei sau a velaturii. Fiecare tip de muniție are o anumită rază (de exemplu, ghiulelele convenționale, au o rază mult mai mare decât „strugurii" – muniția antipersonal) și cine nu ia seama la ea risipește muniție și timp. Producătorii au avut grijă ca jucătorul să poată vizualiza raza armelor cu diferite muniții, reprezentată prin zone colorate în diferite nuanțe de albastru (pentru diferite grade de împrăștiere a muniției).

Am preferat întotdeauna să mutilez chiar de la început pânzele navelor inamice, pentru a le imobiliza, după care cucerirea sau scufundarea lor este o chestiune de timp și răbdare. AI-ul (care poate fi înlocuit oricând de un jucător uman; un atu al jocului) nu pune foarte mari probleme, așa că am reușit să-mi pun cu brio planul în aplicare, chiar dacă nivelul de dificultate era mediu. Ba mai mult, aș spune că AI-ul este incompetent, pentru că, după ce ai învățat cât de cât sforile jocului, a scufunda o navă devine o banalitate.



Formidabile forturi, formidabil de poligonale.

Un lucru bun în direcția apropierii de realitate este efectul vântului asupra navelor. Dacă în *Sea Dogs* ambarcațiunea înainta fără probleme, cu pânzele umflate, chiar și împotriva vântului, în *Age of Sail II* viteza corabiei evoluează cu adevărat în funcție de folosirea velaturii, de direcția și de intensitatea vântului. De aceea, e foarte important să aveți tot timpul vântul în spate când atacați o navă inamică, pentru că altfel veți avea mobilitatea mult redusă și veți fi mai expuși manevrelor (previzibile, ce-i drept) ale calculatorului.

Ultimul lucru care a mai putut încăpea în articol în legătură cu gameplay-ul este managementul echipajului (compus din marinari – sailors și soldați – marines), care, prin intermediul unor bare de control, poate fi alocat diferitelor activități care alcătuiesc ceea ce se numește „viața pe mare": repararea velaturii, a corpului navei, a tunurilor sau a cârmei, stingerea focului, coborârea sau ridicarea ancorei și, în fine, pregătirea pentru lupta corp la corp cu echipajul navei abordate (elemente dintre care multe pot fi ușor descoperite și în Sea Dogs).



Sute de catarge, sute de MHZ...

De n-ar fi grafica...

Nici sub aspect grafic *Age of Sail II* nu stă prea bine. Nu pot spune că nu m-au impresionat vânzoleala echipajului la bord (e de-a dreptul haios să vezi cum echipajul, reprezentat la nivel de furnici, pentru că interfața nu permite apropierea prea mare de nave, se agită haotic pe punte, doar de dragul de a se agita), cerul (rupt parcă din Aivazovski), modelul navelor (cu adevărat istoric și mult mai detaliat decât cel din *Sea Dogs*) sau faptul că stindardele naționale fluturând semeț pe catarge (care au obiceiul de a se rupe și a cădea în apă foarte artistic, cu trozneli), arată cu adevărat direcția vântului. Totuși, m-am dezechilibrat și am căzut de pe piedestalul extazului grafic când am văzut cum pânzele afectate de muniția antivelatură se rup la fel (e folosită aceeași textură), cum, uneori, catargele a două nave se întâlnesc fără a se afecta unele pe celelalte, cum dâra lăsată de navă se vede prin punte. Marea e complet plată (față de valurile din aceiași *Sea Dogs*, valuri care, chiar neînspumate, sunt de preferat unei suprafețe netede). În fine, nici insulele nu sunt extraordinar de bine realizate și nici colorate (e plin de mov pe ele). Dar toate aceste bug-uri pălesc în fața uneia din cele mai odioase greșeli pe care le-am văzut într-un joc: navele conduse de jucător pot trece PRIN insule, fără nici o problemă. După *Sea Dogs* (în care coliziunea nu e deloc plauzibilă), am vrut să văd cum stă *Age of Sail II* la acest capitol și am constatat cu stupoare că insula de care am vrut să izbesc nava nu exista decât vizual și bricul meu a trecut liniștit prin subteran până când a ieșit, imperturbat, în partea cealaltă. sNici la sunete AoSII nu îl învinge pe *Sea Dogs*. Mare, vânt, scârțâit de parâme, bubuituri de tunuri și cam atât (lipsesc pescărușii): acestea sunt sunetele din *Age of Sail II* și, sincer, nu putem avea pretenții mai mari: cel puțin sonor, marea e prezentă în joc.



Încet, încet, om trece noi și de insula asta...

În concluzie, *Age of Sail II* nu reușește să se impună decât pentru scurt timp și doar pasionaților de istorie navală. E de presupus că restul jucătorilor care doresc cu tot dinadinsul să-și ude picioarele vor rămâne la *Sea Dogs* (spre avantajul acelorași producători).

Mike

GEN: RTT Naval **PRODUCĂTOR:** Akella
DISTRIBUITOR: Talonsoft
OFERTANT: N/A
SISTEM RECOMANDAT: PIII 600 MHz, 128 MB RAM
ACCELERARE 3D: Da **MULTIPLAYER:** Da

EVALUARE

Grafică:	14/20	Feeling:	15/20
Sunet:	13/15	Multiplayer:	03/05
Gameplay:	20/30	Impresie:	06/10

NOTA 71 %



Gunlok

Viitorul... aşa cum nu l-am dori!

Şi ce-ar fi dacă omenirea ar pieri, în locul ei rămânând doar o rasă de roboţi inteligenţi? Şi între toţi aceşti roboţi, eşti tu, *Gunlok*, jumătate om jumătate maşină, neştiind către care parte să înclini.

Această dilemă va fi rezolvată chiar la începutul „carierei tale", astfel că vei avea de înfruntat armatele de roboţi şi la sfârşit, pe „tăticul lor", pe numele lui mic Skaran! La toate acestea adăugăm un pic de strategie de echipă, ceva arme futuriste (la fel şi decorurile), totul într-un înveliş lucios 3D şi avem un candidat pentru inima noastră. Nu vreau să mai spun prea multe şi să trec direct la a vă prezenta câte ceva despre joc în sine, dar ştiu că nu mi-aş ierta-o niciodată dacă nu v-aş spune încă de la început că producătorii sunt nimeni alţii decât Rebellion: creatorii lui *Aliens vs Predator*, deci cred că prin prisma acestui fapt merită „să ciulim ochii şi să căscăm urechile"! (sau... era invers?)

Clişeu... sau nu?

La prima vedere totul pare un clişeu. Tu, cu ai tăi muşchi de „şwarţie" eşti pornit să scapi lumea de rău şi cine nu este cu tine este împotriva ta! Da, ştiu, au mai fost jocuri cu scenarii postapocaliptice (vezi seria *Fallout*) sau pline de miresme de *Tomb Rider* piperate cu un pic de *Quake* (*Outcast* vă spune ceva?) şi au rămas în memoria noastră nu prin intriga lor, ci prin conţinutul, substanţa pe care o au şi au avut-o!

Şi, de fapt, ce este acest joc? *Gunlok* este un joc de acţiune din perspectiva „third-person" în care poţi controla până la patru membri ai echipei: Gunlok, Elint, Hark şi Frend.



Fiecare din aceştia au avantajele şi dezavantajele lor dar cu ajutorul unei tactici extrem de bine puse la punct de către producători veţi reuşi să treceţi cu uşurinţă de fiecare misiune. De ce spun acest lucru? Pentru că acest joc din titlu ne avertizează că este un „team based action", ceva similar cu bătrânul Syndicate pe care-l ştim cu toţii. Toate personajele vor trebui să lucreze în paralel pentru a asigura succesul fiecărei misiuni.

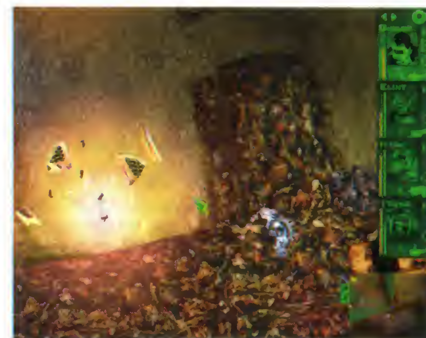


Noutatea

Ca să permită o pregătire tactică şi tehnică aşa de minuţioasă, producătorii au creat un sistem de comenzi cu adevărat ingenios de control şi planificare. Prin funcţia de pauzare a jocului veţi putea pune mai multe ordine către un singur membru al echipei, şi anume într-o coadă de aşteptare. Toate acestea vor permite ca fiecare din ei să îndeplinească nişte ordine specifice, *Gunlok* fiind singurul joc de până acum în care am reuşit să organizez o ambuscadă ca la carte, cu tot ceea ce implică acest lucru. Fanii lui *Baldur's Gate* pot afla de la mine (sau din manual) că jocul are şi opţiune de pauză, cam ceva în genul ordinelor de luptă din *AD&D*-ul atât de cunoscut de toţi. Am spus acest lucru doar pentru simplul fapt ca să le atrag şi lor atenţia cumva.

Hard-parts

Cu cât veţi omorî adversarii mai repede, cu atât veţi avea mai puţine griji! Pentru aceasta există şi echipamentul adecvat. Armele sunt de mai multe feluri, fiecare putând folosi muniţie de tip normal, heavy sau auto-locking. În plus, avem la dispoziţie categoria „diverse",



în care intră: mine, generatoare de scut (pe diferite intensităţi) şi detectori care vă vor îmbunătăţi raza vizuală, radarul sau sistemul de ochire. Exact pe aici pe undeva aş putea spune, cu mâna pe inimă, că joculeţul ăsta simpatic şi deloc greu, are ceva accente de RPG, dar nu prea multe. Cât despre minele antipersonal, care sunt de trei feluri (proximity, timed, remote), acestea aduc adevărata strategie din joc, fiind de departe cele mai versatile arme din tot jocul, singura

lor problemă fiind faptul că îți ia cam mult timp să la armezi/activezi („șmecherează": încercați să activați minele cu Elint, că doar nu degeaba e el robot-mecanic!).

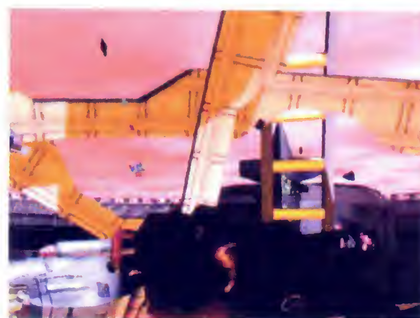
La pachet

Așa cum fiecare suntem obișnuiți să primim câte un lucru frumos, din când în când (că ce-i prea des strică!), băieții de la **Rebellion** ne-au făcut o surpriză și pe lângă aspectul tactic adânc, despre care sper că v-am convins până acum, au învelit totul într-o haină 3D cu adevărat demnă de numele lor și de titlurile produse de către ei. Anumite scene din joc par prea frumoase ca să fie fost „ne-renderizate", dar să nu uităm că și alte jocuri ne-au oferit la vremea lor același fel de scene, care ne-au impresionat la fel de mult. Nu este nevoie de accelerator grafic, totul fiind făcut cu ajutorul lui DirectX. Și asta nu este tot! Dacă tot suntem la pachete, pachețele și pachețuci, în cutia retail veți găsi un exemplar din faimoasa revistă de benzi desenate 2000 AD (featuring Judge Dread!).



Deși muzica nu este extraordinară (doar niște piste audio cam statice) și nu este dinamică (de exemplu muzică într-un ritm alert în timpul luptelor și muzică de ambient pentru modul de explorare) aș putea spune că nu deranjează prea tare urechea, dar să nu uităm că există și opțiunea de a seta la minim volumul muzicii din joc și vă garantez că orice alt CD (din biblioteca personală), cu un gen cel puțin techno, se va încadra foarte bine în acțiune!

Hai să vorbim un pic și despre camera și pozițiile ei imposibile în care se poziționează uneori de nu mai știi pe ce lume ești! Scene de genul sateliți imenși care-ți blochează vederea și faptul că uneori este prea multă „scenă" (n.r. enviroment) m-au făcut de câteva ori să le spun câteva cuvinte de noapte bună celor de la **Rebellion**, mai ales designerului de niveluri. Oricum, acestea sunt niște mici probleme care pot fi rezolvate foarte ușor cu un patch, deci nu este motiv foarte mare de îngrijorare.



Skaran is dead!

Gunlok rămâne, totuși, doar un joc (unul în care nu se insistă prea mult asupra poveștii sau a unei acțiuni adânci) care merită să vă aruncați privirea peste el.

K'shu

Notă tehnică (de subsol):
Pentru cei interesați! Dacă „v-a prins" jocul, ei bine aflați de la mine că are exact 15 niveluri, cam 30-45 de ore de joc și că pe Skaran nu v-a trebui să-l omorâți cu armele convenționale din dotare!

GEN: Team-based action **PRODUCĂTOR:** Rebellion
DISTRIBUITOR: Virgin Interactive
OFERTANT: Best Distribution, tel.: 01-3455505
SISTEM RECOMANDAT: PII 350 MHz, 128 MB RAM
ACCELERARE 3D: Da **MULTIPLAYER:** Nu

EVALUARE

Grafică:	18/20	Feeling:	18/20
Sunet:	08/15	Storyline:	04/05
Gameplay:	28/30	Impresie:	08/10

NOTA 84 %

LEVEL a extras următorii câștigători la concursurile din luna decembrie:

1. Câștigătorii concursului organizat de **LEVEL** împreună cu **Best Computers** sunt: Pandele Robert din București- jocul FIFA 200; Omescu Elena din Timișoara - jocul Red Alert 2; Tecuceanu Diana din Suceava – a câștigat jocul Alice; Grosu Alexandru din Iași – jocul Baldur's Gate;

2. Câștigătorii concursului organizat de LEVEL și InterCom Film sunt: Gogescu Carmen din București – tricou Charlie's Angels; Petre Alina din Galați – tricou Charlie's Angels; Buruiană Horațiu din Vaslui – afiș Charlie's Angels; Stan Adrian din Ploiești – tricou Hollow Man.

La concursurile din luna februarie, câștigătorii sunt:

1. Câștigătorii concursului organizat de **LEVEL** și **Rossignol** sunt: Manea Alexandru din Hunedoara – o pălărie Rossignol; Oprea Răzvan din Bacău – o șapcă Rossignol; Bocea Valentin din Timișoara – o pereche de mănuși Rossignol.

2. Câștigătorii concursului organizat de **LEVEL** și **Sony** au primit câte un joc *Crash Bash*. Aceștia sunt: Bulencea Paul Bogdan din Brașov, Chițu Călin din Piatra Neamț, Pop Daniel din Baia Mare, Marius Cenușe din Constanța, Boloveschi Radu din Baia Mare, Kovacs Stela din Mediaș, Leșanu Adrian din Vatra Dornei, Negrea Andrei din Oradea, Botnarenco Ionut din București, Căuneac Paul din Iași.

3. Câștigătorul tombolei organizate de **LEVEL** și **Ubi Soft** este Sârbu Claudiu din Argeș care va primi jocul *In Cold Blood*.

TOMBOLA UBI SOFT (SPEED BUSTERS)

UBI SOFT ne-a comunicat câștigătorii celei de-a doua runde a **Super-Tombolei THRUSTMASTER**, organizată cu prilejul punerii în vânzare a celui de-al doilea joc din colectia „JOCURI FULL LA PREȚURI COOL", și anume SPEED BUSTERS.

Din cei care au cumpărat jocul și au trimis talonul aflat în interiorul acestuia, au fost extrași urmatorii câștigători:

– GRIGORE ALEXANDRU POPESCU din Târgu-Jiu – **Volan cu pedale FERRARI 360 MODENA PRO**

– AURA STRATON din Câmpulung Moldovenesc – **Joystick cu throttle TOP GUN AFTERBURNER**

–FLAVIU - ANDREI MARIEAN din Mangalia – **Gamepad cu Force Feedback FIRESTORM DUAL POWER**

Pentru a intra în posesia premiilor, aceștia sunt rugați să contacteze firma Ubi Soft la telefon: 01-231.67.69

Citiți următoarele numere ale revistei **LEVEL** pentru a afla cine sunt fericiții câștigători ai celorlalte runde ale Super-Tombolei THRUSTMASTER.



Somnul zeilor naşte monştri!

Pot să mă mândresc cu faptul că am fost printre primii care au aflat de *Sacrifice*. Pe vremea aia vizitam tot mai des site-ul de la **Interplay** poate, poate am să găsesc ceva nou despre *Giants: Citizen Kabuto*. Pe vremea aceea (acum câteva luni bune) tocmai se anunţase următorul titlu de la **Shiny**, un joc despre care nimeni nu ştia nimic, iar cei care ştiau tăceau până oboseau. Încă de la început, cei de la **Interplay** au pus de un site de *Sacrifice* care mi-a atras iremediabil atenţia. O creatură ciudată, nişte norişori pufoşi în fundal şi un anunţ cum că *Sacrifice* e „coming soon". Ete na! Ce o fi şi arătarea asta? Lipsa oricăror detalii despre joc m-a convins mai mult decât orice trailer sau teaser.

Peste câtva timp, **Shiny** a organizat o conferinţă de presă doar pentru creme de la creme a publicaţiilor din domeniu. Mie nu mi-au dat voie să intru... au zis că sunt prea mic, nu am viză Shengen şi nici cravată. Aşa că am aşteptat în spatele uşilor închise şi, în timp ce încercam să mituiesc femeia de serviciu să mă lase pe mine să intru în locul ei, doar doar voi afla şi eu ceva în timp ce mă făceam că curăţ seminţele de pe jos, uşa se deschise şi începură să apară... Cine? Ei! Cremoşii... toţi cu feţele palide, vorbind în şoaptă şi cu nişte priviri extaziate în ochi. I-am luat pe câţiva deoparte şi i-am pus să-mi explice şi mie... ce e aia *Sacrifice*? cu se se mănâncă? să îmi cumpăr un Mercedes sau un BMW? Mi-au povestit ceva cu magicieni, suflete, grafică superbă, acţiune, strategie... blablabla.

După ce a apărut jocul, mai toate revistele de profil de pe la ei au început să se întreacă în laude: „Genial!", „Cu *Sacrifice*, **Shiny** îşi cere scuze pentru *Messiah*", „Original, superb!"... şi am primit şi noi jocul. Să fie într-adevăr chiar atât de genial, original şi bestial precum s-a zis sau mă voi trezi în faţă cu o altă „capodoperă" gen *Messiah*?

E uşor să alegi...

... dar e greu să faci alegerea corectă.

„Se spune că, la începutul începuturilor, când nu exista nimic, Creatorul a dat naştere acestui Univers, a făcut din Întuneric Lumină, a creat Soarele şi Luna şi toate stelele de pe cer. Şi ne-a creat pe noi...

Ne-a dat numele Fyllid şi, cu toate că a mai creat multe alte fiinţe, noi am rămas preferatele lui şi am devenit slujitorii lui devotaţi. L-am servit bine, iar el ne-a dat o bucăţică din puterile lui. Din păcate, câţiva dintre noi au cedat tentaţiei şi au început să folosească aceste puteri în alte scopuri, contrar dorinţei Creatorului.

Şi într-o zi a apărut el, Zeul Prăbuşit, puternic, malefic, necruţător. El, Răul Suprem, a deschis un portal spre lumea sa demonică şi toţi supuşii săi au avut cale liberă spre pământurile noastre. Creatorul a pornit la bătălie împotriva Zeului Prăbuşit şi, în timp ce priveam cu consternare gigantica bătălie, a fost înfrânt de forţele superioare ale adver-









sarului său. Nici unii dintre supuşii Creatorului nu au fost atât de mâhniţi ca poporul nostru, pentru că din rândurile noastre se desprinseseră cei care îl trădaseră pe Creator.

Toate pământurile Creatorului au început să se schimbe, unele au devenit adevărate raiuri vegetale în timp ce altele s-au transformat în iaduri incandescente. Mulţi dintre noi au luat drumul pribegiei, încercând să descopere un loc în care să se odihnească în pace, departe de orice forţe divine.

Asta până când au apărut noii zei, cinci la număr, fiecare diferit faţă de celălalt... toţi încercând să ia locul Creatorului.

Noi am fost luaţi sub aripa protectoare a zeiţei Persephone şi am jurat să o apărăm împotriva duşmanilor săi."

Şi, normal, aici intervii tu...

În mod ciudat, povestea asta şi toate întorsăturile pe care le ia de-a lungul jocului sunt mai acaparante decât par la prima vedere, iar personajul tău (vrăjitorul, magul... cum vreţi să îi spuneţi) este unul de care te ataşezi foarte uşor. De ce? Să vă explic...

Calci printre rămăşiţele a ceea ce pare a fi fost o teribilă bătălie. Peisajul este întunecat iar solul înroşit de sânge... şi îţi dai seama că totul s-a întâmplat din cauza ta, că poate fără tine nu s-ar fi ajuns la aşa ceva. Printre ruine întâlneşti un bătrân, un vechi prieten... îi oblojeşti rănile şi începi să îi spui povestea ta, doar doar va reuşi să înţeleagă unde ai greşit.

Acesta este *Sacrifice*... povestea aceasta pe care o dezgropi din amintirile tale nu are cum să nu te atragă într-un mod ireversibil... ai văzut sfârşitul jocului, ţi-a trezit interesul... acum vrei să afli toată povestea.

Zeii au nevoie de tine, fiecare are propriile sale interese şi cum ei nu pot să se acţioneze direct în lumea reală, tangibilă, apelează la tine. Te trezeşti astfel cu 5 zei atotputernici rugându-se de tine să îi ajuţi.

O situaţie din care nu prea ai cum să ieşi în pierdere, nu? Devii astfel un fel de zeu printre zei, cea mai importantă piesă dintr-un război gigantic.

Nu este nevoie să fii alături de un zeu tot timpul jocului, la fiecare nouă misiune îţi este dată posibilitatea de a alege dintre cei cinci. Pe cine vei ajuta? În favoarea cui vei înclina balanţa? Totul depinde de tine.

Ce noapte frumoasă!

Toată povestea asta, oricât de captivantă ar fi fost, putea să nu impresioneze pe nimeni dacă nu era susţinută de o grafică pe măsură.

Practic, grafica este povestea din poveste, comunicată de data aceasta pe cale vizuală.

Desigur, engine-ul grafic din *Sacrifice* reprezintă un vârf de tehnologie, şi – mai important decât asta – este reuşita graficienilor de la **Shiny** de a te face să nu te gândeşti prea mult la tehnologia din spatele graficii.

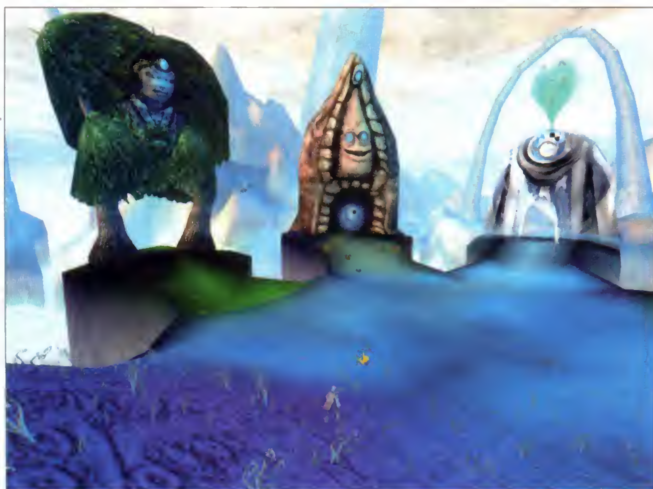
Ce vreau să spun... la majoritatea jocurilor de până acum am analizat grafica prin parametrii mai mult sau mai puţini tehnici, pe când la Sacrifice aş putea să o analizez prin termeni mai mult sau mai puţin artistici. Nu că ar întrece *Alice* la această categorie, dar şi în *Sacrifice* te trezeşti contemplând fascinat peisajul până când ai senzaţia că eşti... acolo.

Muzica? Revoluţionară! Nu în sensul că aduce nu ştiu ce îmbunătăţiri nemaivăzute, ci în sensul „Treceţi batalioane române Carpaţii"... ei, glumesc! Remarca asta a făcut-o cineva din redacţie (nu spun cine) fără să vadă prea multe din joc.

De ce aduc vorba de asta? Pentru că, o fi coincidenţă sau nu, în momentul acela eu tocmai duceam lupte grele împotriva unei vrăjitoare inamice, iar amicul şi-a dat seama de asta doar ascultând muzica.









Action/RTS sau RTS/Action ?

Toate bune şi frumoase până aici, dar jocul cum e?!

Prima oară când l-am jucat a fost când am primit demo-ul – nu mi-a plăcut deloc! Am jucat jumătate de oră şi după aceea l-am şters cu bucurie de pe hard. Aşa că atunci când am primit jocul full l-am pasat subtil lui K'shu care, bucuros nevoie mare, s-a apucat imediat de el. Ce să vă spun... l-a distrus! A venit disperat la mine după câteva ore de joc, cu nervii la pământ şi mi-a returnat CD-ul.

Vă spun, mi-a fost un pic teamă să instalez jocul... Văzusem în ce stare l-a adus pe K'shu şi nu vroiam să am aceeaşi soartă. Plus că trebuia să îi fac review şi m-aş fi simţit un pic ciudat dând o notă slabă unui joc pe care toată lumea îl ridica în slavi. Dar mi-am luat inima în dinţi şi am purces în a-l testa...

Ţin să vă spun că, dacă abordaţi jocul ca pe un RTS cu ceva elemente de Action, veţi fi crunt dezamăgiţi. Nu de alta, dar jocului îi lipseşte un element de bază al genului RTS, şi anume capacitatea de a-ţi vedea trupele oriunde ar fi ele pe hartă. Iar în *Sacrifice* camera este ireversibil „lipită" de personajul tău, adică raza ta vizuală este limitată cu nesimţire. Buuuu! Să-l ştergem!

Pe de altă parte, dacă luaţi jocul ca fiind un Action cu multe elemente de RTS atunci aveţi toate şansele să fiţi uimiţi, extaziaţi şi ţintuiţi în faţa monitorului. Pentru că, i-auzi!, chiar dacă te poţi duce să te baţi şi cu caracterul tău (şi, mamă, ce vrăji şmechere are!) ai la dispoziţie întregi armate pe care le poţi lua cu tine la război!

Să vezi tu atunci când mă întâlnesc cu un vrăjitor inamic, nu ne batem numai noi doi, ci şi armatele noastre... şi iese o scenă de toată frumuseţea!

Adevărul e că este impresionant feeling-ul de care e în stare acest joc. Ai în spate o poveste cel puţin interesantă, nişte peisaje care adâncesc universul jocului – şi tu în centrul atenţiei. Tu eşti marele vrăjitor, îţi trimiţi trupele înainte să se bată pentru tine iar tu îi mai ajuţi când e cazul cu o magie, două. E imposibil să nu te simţi „on top of the world" când vezi câtă putere ai la îndemână şi cât de important eşti.

Stilul de joc este astfel total diferit de tot ce am văzut eu până acum, iar





Gods

Charnel

Zeul morții... Stăpân peste propriul său iad, Stygia, Charnel este cel mai malefic dintre toți zeii. Îi place să își chinuie supușii și nimic nu îl mulțumește mai mult decât o bătălie. Este totuși simpatic prin sinceritatea lui și are marea calitate de a fi direct în mai toate cazurile.



Persephone

Reprezintă dreptatea, viața și cam tot ce este bun și pur pe lume. Predică pacea și dreptatea prin orice mijloace... și vreau să zic ORICE mijloace. Dacă vei trece de partea ei vei deveni unealta cu care va împărți dreptatea. Dacă nu...



James

El este Zeul pământului, simplu și la obiect. Cu siguranță cel mai pașnic dintre zei, James este împotriva războiului, dar dacă este atacat va riposta puternic. Dacă preferi apărarea în loc de atac, atunci James este alegerea cea mai bună.



Pyro

Zeul focului... Toată lumea îl urăște, nimeni nu are încredere în el și nu degeaba. Pyro este parșiv, viclean și nemilos. Dar este și adeptul progresului, chiar dacă asta înseamnă sclavia pentru multe suflete nevinovate. Este cel mai avansat zeu, din punct de vedere tehnologic.



Stratos

El este Zeul aerului, stăpân peste un Rai idilic. Este cel mai deștept dintre toți zeii, dar mult prea încrezut pentru a nu-și crea dușmani. Pentru el, toți ceilalți sunt doar niște zei neciviliza ți și i se pare logic ca tu să i te alături.



ideile originale abundă în *Sacrifice*. Efectiv sunt prea multe pentru a mai încăpea aici. Și cu toate că o să te lovești de o mulțime de elemente noi în acest joc, acestea sunt incredibil de ușor de asimilat.

Sacrifice are însă și părțile lui în care ar mai fi putut fi șlefuit. Dacă ai ghinionul ca în timpul unei bătălii să fii prins la mijloc, atunci să vezi haos! Nu mai poți să ieși din luptă pentru că nimeni nu se dă la o parte din calea ta, nu mai vezi cine cu cine se bate, nu te mai vezi nici pe tine, ce mai... O altă problemă o constituie controlul „supușilor" tăi și al magiilor. Nu există shortcut-uri pentru magii, așa că în timpul unei bătălii, când tocmai asta îți lipsește, vei pierde secunde prețioase încercând să selectezi o vrajă.

Bine că inamicii nu sunt nici ei foarte isteți (deși nu știu dacă să trec asta la lucrurile bune sau cele rele întâlnite în joc).

Și totuși...

Multiplayer-ul din *Sacrifice* este cu adevărat ceva nou, mai frumos decât cel din *Giants* (după părerea mea), tocmai pentru faptul că are mai multe elemente de RTS decât jocul mai sus amintit. În concluzie, *Sacrifice* s-ar putea să nu fie ce vă așteptați. Pe de altă parte, dacă aveți noroc, s-ar putea să vă placă prea mult (dacă se poate așa ceva). Oricum, vă recomand să îl încercați și să aflați singuri de ce parte a baricadei sunteți.

Mitza

GEN: Action/RTS **PRODUCĂTOR:** Shiny Entertainment
DISTRIBUITOR: Interplay
OFERTANT: Best Distribution, tel.: 01-3455505
SISTEM RECOMANDAT: PIII 450 MHz, 64 MB RAM
ACCELERARE 3D: Da **MULTIPLAYER:** Da

EVALUARE

Grafică:	19/20	Feeling:	19/20
Sunet:	15/15	Multiplayer:	05/20
Gameplay:	26/35	Impresie:	08/10

NOTA 92 %



Settlers IV

Strategii ale civilizațiilor demult apuse

Vă voi povesti în clipele următoare despre *Settlers IV*, ultima apariție a seriei *Settlers*. Dacă ați jucat ceva strategie la viața voastră nu se poate să nu cunoașteți acest nume, unul dintre jocurile clasice ale geniului. Primul *Settlers* a revoluționat la vremea lui jocurile din lumea întreagă prin câteva concepții inovatoare pe care le aducea. Vă mai amintiți probabil că a fost prima strategie care prezenta detaliile până la cele mai mici amănunte (bineînțeles că în cu totul alte condiții grafice decât cele de acum). Rețeta jocului rămâne în cea mai mare parte aceeași. Să nu vă așteptați ca *Settlers IV* să schimbe foaia și să urmărească o tendință comună a strategiilor din ziua de astăzi, în care accentul cade mai mult pe tactică militară (vezi de exemplu *Panzer* sau *Starcraft*). Jocul rămâne fidel unei linii în care resursele, construcțiile și problemele economice au o mare importanță. Dar, cei de la **Blue Byte** au încercat să fie în pas cu moda și au introdus în joc noi elemente de tactică militară, puncte forte și puncte slabe pentru fiecare dintre rasele cu care poți juca.

Civilizațiile

Și fiindcă veni vorba despre rase, admiratorii amazoanelor vor trebui să se resemneze, pentru că în *Settlers IV* ele nu mai există. În schimb putem alege dintre romani, vikingi și maya, cele trei rase cu care putem juca, în funcție de simpatiile noastre sau de caracteristicile care ni se par mai favorabile. Diferențele dintre ele nu sunt chiar așa de mari, dar fiecare are câte o unitate militară de care celelalte nu



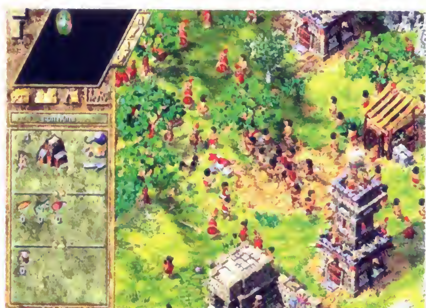
dispun, unitate ce poate face diferența în luptă. De asemenea se deosebesc ca aspect, romanii fiind tunși scurt, îmbrăcați în togă, iar vikingii au bărbi și plete, în timp ce ultimii, maya, au puține haine pe ei. Vikingii împreună cu romanii folosesc mult mai mult lemn în construcție decât maya, care au nevoie însă de mult mai multă piatră. Creatorii au realizat faptul că va fi un joc destul de complex și au încercat prin tutorialul foarte amplu să îi inițieze pe începători în tainele *Settlers*. Deci, nu vă speriați, dacă la început totul pare o brambureală fără margini, încet, încet lucrurile se vor lămuri.

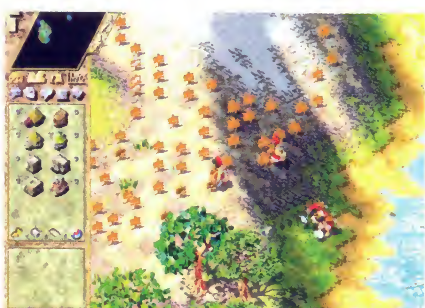
Fiecare rasă are alocată câte o minicampanie în care sunt incluse trei misiuni. Sunt misiuni asemănătoare între ele, în care jucătorul va trebui să elimine una sau celalte două rase de pe insula sau harta pe care se află. Ideea de bază este că ne aflăm la începutul acestor civilizații, fiecare chinuindu-se să se dezvolte, să-și asigure cele necesare pentru a crea o cultură. Deci fiecare are nevoie de spațiu pentru a se putea extinde (clădirile ce trebuiesc construite nu sunt deloc puține și terenul necesită îndeplinirea anumitor condiții pentru a se putea construi pe el). Este o idee intersantă, care încearcă să pună în practică un scenariu fictiv, în care cele trei civilizații s-ar fi întâlnit în istorie, iar dezvoltarea lor nu putea să nu nască conflicte legate de teritoriu.

„Îngerul"

Dacă jocurile precedente ale seriei puteau fi acuzate de o monotonie a campaniilor, în noul *Settlers* acest impediment a dispărut. Aceste minicampanii nu sunt decât un fel de pregătire a ceea ce va urma, pentru că povestea devine mult mai complicată. Nu știu dacă ați auzit de Morbus până acum, dar dacă nu, veți afla mai multe din joc. Se făcea că un înger cu nume predestinat, așa-numitul Morbus, a supărat pe cineva tare de tot prin ceruri, și, cum cei de acolo nu l-au mai putut suporta, l-au izgonit aici, la noi. Nu a venit singur, ci a adus cu el și „gașca" de pitici puși pe rele, precum și una dintre faimoasele asistente ale sale, bine versată în ale răului. Cum aerul curat al Pământului era de nerespirat pentru el, iar frumusețea și ordinea pe care o găsește aici îi pare de nesuportat, se hotărăște să mai schimbe câte un pic, prin părțile principale. Și astfel lumea va fi împânzită de plante ale întunericului,











buruieni care sărăcesc pământul şi-l lasă fără viaţă, un deşert negru pe care nimic nu mai creşte. Pe Pământ, în partea care nu a fost încă atinsă de Morbus, mai sunt şi cele trei rase, a căror misiune va consta în recâştigarea şi recultivarea terenului otrăvit de îngerii întunericului.

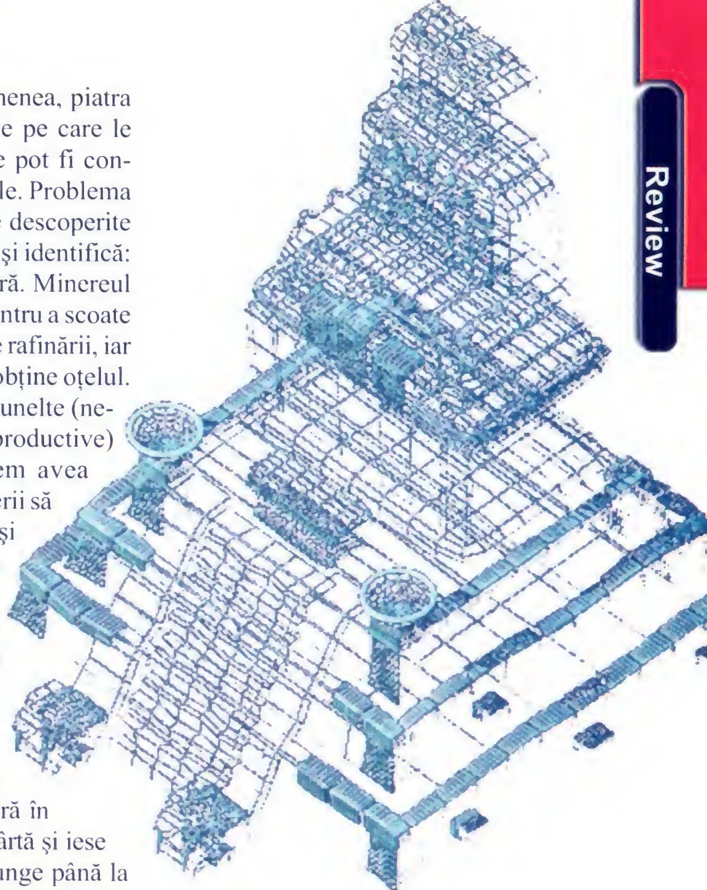
Detaliile

Acum, cei care au mai jucat *Settlers*, îşi vor da seama că schimbările nu sunt revoluţionare, ci este doar o evoluţie a jocului în liniile trasate dinainte. Jocul



va fi o încântare prin fidelitatea detaliilor. Zoom-ul ne poate apropia de o anumită porţiune a ecranului, astfel încât devine o adevărată plăcere să urmărim măruntele activităţi la care ne supunem populaţia. Pe un pescar îl vedem foarte bine când pleacă la pescuit, aruncă undiţa în baltă şi pleacă amărât pentru că nu a prins nimic, sau foarte fericit, când are un ditamai peştele în braţe. La fel de meticuloşi au fost creatorii şi în realizarea tehnologiilor de care dispun civilizaţiile. Pentru a reuşi să construieşti ceva ai nevoie de lemne şi de piatră. Buştenii sunt doborâţi din pădure, dar apoi sunt căraţi la gater unde vor fi transformaţi în cherestea. Numai cheresteaua poate fi folosită în construcţii. De asemenea, piatra se poate obţine din stâncile pe care le găsim sau din minele, care pot fi construite unde sunt zăcămintele. Problema este că zăcămintele trebuie descoperite mai întâi de geologi, care le şi identifică: cărbune, fier, aur, sulf, piatră. Minereul de fier brut este prelucrat pentru a scoate lingouri de fier într-un fel de rafinării, iar din acesta şi cărbune se va obţine oţelul. Numai din oţel putem face unelte (necesare tuturor activităţilor productive) şi arme (fără ele nu putem avea soldaţi). Dar, pentru ca minerii să lucreze, au nevoie de hrană şi apă. De apă se ocupă, în mod special, un fel de fântânari. Cu hrana este un pic mai complicat. Mai întâi pâinea se face din grâul cultivat în ferme, dus apoi la o moară de vânt (foarte nostimă imaginea în care morarul ia snopii de grâu de afară, intră în moară care începe să se învârtă şi iese cu sacul de făină), făina ajunge până la urmă la brutar care o frământă şi apoi o coace în cuptor. Dar mâncarea nu constă numai în pâine, ci mai este şi carnea ce e obţinută din alte ferme, de animale, iar apoi e prelucrată de măcelar. Dacă minerii nu au de mâncare, vor refuza să mai lucreze, iar soldaţii dacă nu vor fi plătiţi cu aur nu vor mai lupta. Aurul este folosit şi pentru preoţi. Mana acestora necesară magiilor vine din sacrificiile făcute în mici temple. În acestea se vor aduce drept ofrandă zeilor mari cantităţi de vin, pe care, în prealabil, le-am obţinut pe întinsele podgorii de pe coastele însorite.

Clădirile sunt construite numai în anumite zone (probabil unde au fost făcute studiile de fezabilitate înainte). O grămadă de muncitori cu lopata vor veni pentru a nivela terenul, apoi vor apărea constructorii care pot să aştepte mult şi bine până cărăuşii aduc materialele necesare. Construcţiile trebuie aşezate strategic, în funcţie de utilitatea pe care o vor avea, pentru a fi cât mai aproape de eventualele resurse necesare producţiei. Nu trebuie neglijate nici construcţiile civile, clădirile administrative sau monumentele, pentru că vor determina comunitatea să fie mult mai dedicată „cauzei". Foarte importante vor fi turnurile, o foarte bună metodă de apărare şi de cucerire de teritorii. Un turn construit într-un loc va extinde teritoriul statului cu câteva cvartale. Acelaşi lucru îl face şi un castel, care este mult mai greu de cucerit şi



prezintă o siguranţă mai mare.

Luptele nu sunt foarte spectaculoase, grafica 2D nu lasă loc de prea multe din acest punct de vedere. Bătăliile se pot da în spatele unor clădiri sau unor copaci, vizibilitatea noastră fiind mică. Rezultatul însă îl putem afla uşor, pentru că cel care părăseşte această lume este efectiv ridicat la ceruri. În lupte numărul soldaţilor este foarte important, dar la fel este şi prezenţa unor lideri, care pot impulsiona foarte mult trupele şi decide



rezultatul de o parte sau alta. De mare ajutor este faptul că jucătorul are de controlat doar personajele speciale (geologii, pionierii, hoţii, medicii), unităţile militare şi preoţii, pentru că altfel ne-am pierde în mulţimea de cărăuşi, constructori, vânători, brutari, etc.

Settlers IV se vădeşte a fi un joc pasionant, un joc care mi-a făcut plăcere să îi acord timp şi, probabil, vă va încânta şi pe voi.

Sebah

GEN: RTS **PRODUCĂTOR:** Blue Byte Software
DISTRIBUITOR: Ubi Soft Entertainment
OFERTANT: Ubi Soft România, tel.: 01-2316769
SISTEM RECOMANDAT: P 266 MHz, 64 MB RAM
ACCELERARE 3D: Nu **MULTIPLAYER:** Da

EVALUARE

Grafică:	18/20	Feeling:	18/20
Sunet:	12/15	Storyline:	04/05
Gameplay:	25/30	Impresie:	08/10

NOTA 85 %

Pizza connection 2

Bărbați din toate părțile ascundeți-vă nevestele... Pizzaboy s-a întors în oraș!



Există anumite lucruri care datează de atât de mult timp și ne sunt atât de întipărite undeva în subconștient, încât atunci când ceva disturbă acest tradiționalism devenim pradă ușoară senzațiilor de șoc. Așa cum japonezii sunt luptători de sumo, așa cum francezii sunt cei mai buni amanți, tot așa, e unanim acceptat că italienii sunt cei mai buni fabricanți de pizza, pe când americanii sunt cei mai mari consumatori ai aceluiași produs. În ultimii ani, o nouă tradiție a început să se înfiripe. Germanii, ca să nu fie mai prejos, vor să devină cei mai mari ofertanți de pizza virtuală din lume. Și având în vedere că ultimele jocuri al căror subiect central era bucătarul și cuptorul său de pizza au venit din patria lui Oktober Fest și Love Parade, șansele sunt de partea lor.

Multo gut

Software 2000 (compania producătoare) a inițiat o provocare foarte incitantă, aceea de a ajunge cu forțe proprii și unelte nemțești de la statutul de spălător de vase la cel de multi-miliardar (fie el onest sau mafiot). De-a lungul a zece campanii, desfășurate în tot atâtea orașe de pe mapamond, va trebui să-ți gestionezi cu atenție veniturile, posesiile și angajații pentru a putea atinge obiectivele impuse din confortul biroului său new york-ez de către marele Boss (fiindcă în *Pizza Connection 2* ești doar un angajat al unui concern multinațional). Aceste obiective sunt variate, oscilând între deschiderea unui anumit număr de restaurante, obținerea unui anumit procent de piață, eliminarea unui concurent sau pur și simplu supraviețuirea.

Pentru a avea succes nu trebuie decât să fii mereu cu ochii pe trei elemente, clasice, prezente în fiecare misiune a campaniei: concurența, clienții și autoritățile. Autoritățile, reprezentate de primar, poliție sau pompieri, au principala atribuțiune de a pune bețe în roate dezvoltării afacerilor și de a-și umple buzunarele în schimbul unor mici favoruri, precum „închisul ochilor". Atâta timp cât pliculețul uitat pe birourile lor este gros, nu prea ai de ce să te temi, oricum nu trebuie să lași garda jos niciodată.

Concurența în schimb nu trebuie deloc menajată, nu este momentul să lucrați cu mănuși fine. Trebuie lovită în forță și decisiv prin mijloace legale sau orice altă metodă. Dacă știi că îi ești superior concurentului într-un anumit domeniu, nu ezita să faci o campanie publicitară agresivă care să puncteze acest aspect. Teoretic asta ar fi singura armă legală, pe lângă o bună gospodărire și o ofertă generoasă, variată și pe gustul tuturor pentru a-i cuceri clienții. Dacă aceste metode nu au eficiența dorită, nici o problemă, închisorile din orașe sunt o sursă formidabilă de mână de lucru „la negru" și pentru treburi murdare. Clienții pot fi convinși să părăsească restaurantul







concurenţei cu vorba blajină venită din ranga unui „băieţaş de cartier" sau din mitraliera unui purtător de pelerină şi pălărie de fetru. Dacă nici aşa nu se lasă convinşi, poţi trimite curieri cu „special delivery", adică şobolani, gândaci sau TNT. O şoaptă sursurată la urechea cui trebuie poate genera inspecţii neaşteptate concurenţei exact în momentul în care cadoul tău surpriză a ajuns la destinaţie.



Viva la Pizza!

Însă, ca să poţi să elimini concurenţa, indiferent ce metodă ai ales, trebuie mai întâi să-ţi organizezi foarte bine propria afacere. În funcţie de subvenţia venită de sus, poţi începe cu paşi mărunţi (cel mai adesea) închiriind câte un local micuţ cu care să începi să-ţi construieşti o reputaţie. După un timp mai închiriezi unul în altă parte a oraşului, şi încă unul, şi încă unul... Deja îţi va fi greu să te ocupi de aprovizionarea tuturor restaurantelor, astfel încât închirierea unui spaţiu cu rol de depozit de unde fiecare restaurant să-şi ia ingredientele este un pas binevenit. Afacerea merge, înfloreşte, poţi deja să investeşti mai mult, fie să modernizezi restaurantele pe care deja le ai (mărire, remobilare etc.), fie să-ţi construieşti un sediu. O dată construit, interacţiunea cu restaurantele proprii va fi mult mai bună, pe lângă alte multe beneficii pe care ţi le aduce existenţa acestei clădiri. Fiecare restaurant în parte poate fi condus în particular, însă ordinele trimise prin intermediul sediului central afectează toate restaurantele tale din oraş. Viitoare modernizări ale sediului îţi vor oferi din ce în ce mai multe opţiuni cum ar fi accesul la lumea interlopă, posibilitatea de reclamă în diverse medii sau posibilitatea de a angaja gardieni pentru restaurante. Acestea împreună cu personalul lor sunt extrem de preţioase şi trebuie protejate cu mare grijă. Toţi lucrătorii pot deveni ţinte directe ale golanilor din cartier, aflaţi pe statul de plată al uneia sau alteia dintre pizerii.

Personalul este cel clasic, pe care l-am întâlnit şi în versiuni anterioare, bucătari, manageri, ospătari şi „delivery boys". În timp, aceştia vor putea fi antrenaţi pentru a se obţine de la ei performanţe cât mai mari, pentru un cost pe măsură bineînţeles. Fiecare restaurant poate primi un număr maxim de 20 de angajaţi lucrând



în 3 schimburi pentru a asigura un flux non-stop de capital. Şi de pizza, normal. Pizze ale căror reţete secrete nu vor fi ştiute decât de tine şi bucătarii tăi. Pentru realizarea lor ai la dispoziţie o gamă largă de ingrediente mai mult sau mai puţin exotice (furnici – yuck!!!). Tot ce trebuie să faci este să urmăreşti preferinţele gurmanzilor din zonă şi apoi să trânteşti ingredientele respective pe aluat. Dacă ai răbdare şi simţ artistic poţi să încerci să le şi aranjezi estetic, nu că ar avea vreo importanţă. O pizza, oricât de bună ar fi, nu poate fi savurată cum trebuie dacă ambianţa nu este propice. Tot felul de tapiţerii, gresii, piese de mobilier şi de decor aşteaptă cu nerăbdare să fie amplasate în sala de oaspeţi. Dacă răbdarea nu este o virtute în cazul tău, poţi angaja un designer să facă această treabă pentru tine, cu mici indicaţii preţioase (culoare, stil etc.), după care poţi face tu personal ultimele retuşuri.

Astfel, toţi acei omuleţi înfometaţi şi care, după cum i-au lăudat producătorii, au un program zilnic individual se vor opri adeseori să deguste o Pizza Vegetariană şi un pahar de Coca Cola, iar dacă o fac în restaurantul tău, cu atât mai bine.

M-am lăsat purtat de entuziasmul meu gurmand şi am uitat să specific câteva date tehnice pentru *Pizza Connection*. Sunetul, lăudabil, este alcătuit din una bucată background sonor specifică zonei în care te afli, pe stradă se aud maşini, claxoane etc., în restaurant putând să asculţi o piesă muzicală ce saltă voios dintr-un radio sau tonomat. Locuitorii oraşelor vor vorbi în limba maternă a oraşului, opţiune care poate fi dezactivată din meniu, însă.

Din punct de vedere grafic, jocul ne prezintă o vedere izometrică, asemănătoare cu cea din *Gangsters*. De altfel şi designul clădirilor şi al omuleţilor păstrează ceva din aerul lăsat de jocul celor de la **Eidos**.

Pizza Connection 2 este o evadare binevenită într-o lume haioasă şi relaxantă, după o zi grea dominată de strategii, RPG-uri şi FPS-uri. Nu este un joc care să strălucească din punct de vedere tehnic, dar care cucereşte prin simplitate şi „entertainment".

Claude

GEN: Manager Economic **PRODUCĂTOR:** Software 2000
DISTRIBUITOR: Software 2000
OFERTANT: N/A
SISTEM RECOMANDAT: P 200 MHz, 32 MB RAM
ACCELERARE 3D: Nu **MULTIPLAYER:** Da

EVALUARE

Grafică:	16/20	Feeling:	19/20
Sunet:	13/15	Multiplayer:	03/05
Gameplay:	26/30	Impresie:	08/10

NOTA 85 %



Cromwell ar avea de ce să fie invidios!

Iată că cei de la **CDV** nu ne-au lăsat prea mult să aşteptăm de la ultimul lor succes, *Sudden Strike*, şi au ieşit pe piaţă în această lună cu un nou RTS. De data aceasta nu mai este vorba despre al II-lea Război Mondial, ci acţiunea jocului are loc prin Europa secolelor XVI-XVIII. Este o perioadă tulbure, frământată de numeroase conflicte. Lumea se află în mijlocul luptelor pentru noi teritorii. În Anglia tocmai a avut loc revoluţia industrială, iar surplusul de bunuri astfel obţinute are nevoie de o piaţă de desfacere. Pe mare, Olanda este încă o mare putere, iar Spania are unul dintre cele mai extinse imperii coloniale. Nici pe continent viaţa nu este deloc liniştită. Războaie izbucnesc din cauza mofturilor regale sau a divergenţelor de familie, iar graniţele se schimbă de la o zi la alta. Nimic nu pare să fie sigur în această perioadă, numai loialitatea pe care trebuie să o păstrăm faţă de regină.

Dex-ul

Producătorii au depus eforturi uriaşe în realizarea unei baze de date. Aceasta este cât se poate de fidelă cu ceea ce s-a întâmplat cu adevărat (în măsura în care istoria respectă realitatea). Stă mărturie pentru aceasta bibliografia, pe care, ca orice student conştiincios, au adăugat-o la sfârşitul lucrării. Au creat de fapt o enciclopedie cu elementele care au intervenit în cadrul jocului. Este vorba despre statele care au avut un rol în perioada respectivă: Austria, Algeria, Anglia, Franţa, Olanda, Piemontul, Prusia, Polonia, Rusia, Saxonia, Spania, Suedia, Turcia (unde probabil intrăm şi noi), Ucraina, Venezia. Pentru fiecare dintre ele este prezentată o scurtă dare de seamă privind interesele de moment, alianţele, unităţile speciale de care dispune şi care constituie punctele forte ale fiecăreia în parte, tehnologiile pe care le au la îndemână. Armele nu prezintă mari diferenţe de la o naţiune la alta, în schimb diferă mai mult tacticile de luptă. Diferenţele ţin de nivelul de dezvoltare la care s-a ajuns, pornind de la infanterie, cavalerie, artilerie şi flota navală. Astfel, dacă Anglia este recunoscută prin puterea flotei sale, Austria şi-a format un nume prin cavaleria sa, Ucraina prin dârzenia cu care se luptă cazacii săi etc. Avioanele nu fuseseră descoperite încă, dar jucătorul are posibilitatea de a construi baloane cu care se poate explora întreaga hartă, descoperind unităţile inamice, aşezarea acestora şi forţele de care dispun.

S-a încercat recrearea unora dintre cele mai cunoscute bătălii ale Evului Mediu, incluzând luptele de la Nerlingen, Wittstock, de la Muntele Alb din cadrul războiul de treizeci de ani, bătăliile navale între puternicele flote engleze şi spaniole sau olandeze, luptele duse de acestea cu pirateria de pe oceanele lumii, războiul de şapte ani etc. Tocmai de aceea jocul are o serie de campanii, fiecare cu misiunile ei. Mai este accesibilă şi varianta unei hărţi aleatoare şi a misiunilor solitare, oglindă ale luptelor care au avut loc în istorie, precum şi, nu se putea altfel, modul multiplayer, care permite unui număr de opt jucători să-şi măsoare forţele în condiţiile sfârşitului de Ev Mediu, în recrearea bătăliilor istorice sau, pur şi simplu, într-o hartă oarecare.

Istoria

Să nu credeţi din ceea ce v-am spus până acum că tot jocul este o luptă con-











tinuă. Nu e deloc aşa, pentru că jocul se bazează în primul rând pe resurse. Sunt şase resurse care trebuie bine administrate: wood, food, stone, coal, iron şi gold. Primele trei sunt mai uşor de obţinut, păduri fiind destule, stânci la fel,



iar fermele nu sunt aşa de greu de construit. Celelalte resurse se pot obţine din mine, şi acestea amplasate numai în anumite locuri, unde există zăcăminte. Dar mai există şi piaţa, un fel de bursă medievală, unde putem face barter cu resursele, bineînţeles la cotaţiile fluctuante ale pieţii. Din acest punct de vedere, Cossacks seamănă cu *Age of Empires II*. Dezvoltarea infrastructurii, a personajelor care capătă diferite grade de combativitate sau de protecţie, evoluţia de la forme incipiente de inginerie la cele mai complexe aduc cu un *Age of Empires* în care grafica s-a inspirat din catedralele gotice sau din construcţiile tradiţionale ale irlandezilor. La fel, administrarea resurselor, împărţirea raţională a acestora şi realizarea construcţiilor strict necesare la un moment dat sunt premisele câştigării bătăliilor.

Dar asemănarea nu merge mai departe de atât, deoarece complexitatea *Cossacks*-ului nu este atinsă nici măcar de *Age of Empires*. Construcţiile nu pot fi lăsate în plata domnului, pentru că un singur soldat de altă naţionalitate îţi poate transforma tot oraşul în bază inamică, cucerind clădire după clădire, mină după mină. De asemenea, dacă se întâmplă cumva să rămâi fără mâncare vei avea neplăcerea ca oamenii tăi să moară de foame. Marinarii de pe nave refuză să mai lupte dacă nu sunt plătiţi cu aur, iar mercenarii se întorc împotriva ta dacă nu mai ai aur să le cumperi loialitatea. Jocul excelează în tactică. Nu are nici un rost să îţi trimiţi soldaţii în liniile inamice fără un plan făcut înainte. Ditamai armata din infanterie şi cavalerie poate fi făcută arşice dacă în faţa lor stă un zid de soldaţi, bine aşezaţi, cu falangele în mână. Modul în care poţi să controlezi zeci de unităţi, să le aşezi pe câmpul de luptă şi să le coordonezi prin intermediul ofiţerilor este absolut superb. Nu am mai întâlnit un joc în timp real în care, din cartierul general de la baza Level, să atac o unitate de artilerie cu un regiment de sacrificiu şi apoi cu cavaleria uşoară (mult mai rapidă decât timpul de reîncărcare a tunurilor), să



coordonez în acelaşi timp asediul asupra unui oraş cu tunurile de rază medie şi cu grenadierii, iar flota adversă să fie sub foc continuu de la tunurile mari şi de la navele mele de război, pe care flutură steagul reginei.

Tehnica

Grafica jocului este 2D şi permite o rezoluţie de până la 1600x1024 (dacă placa grafică ţine pasul). O grafică foarte reuşită, excelent realizate fiind „efectele speciale": fumul, ceaţa, explozia prafului de puşcă care aruncă aruncă glonţul afară, traiectoria pe care o iau ghiulelele şi urmele pe care le lasă în apă dacă nu şi-au atins ţinta, explozia clădirilor sau a vapoarelor, dâra de spumă pe care o lasă o navă în drumul ei pe ape, precum şi reflexia de la nivelul apei. Terenul este realizat 3D, un alt punct strategic. Pot rezulta astfel avantaje mari prin poziţionarea turnurilor sau artileriei pe zonele mai înalte, raza lor de acţiune crescând proporţional. Pentru a urca un deal, trebuie să respecţi eventualele locuri accesibile, de aici pot rezulta tot felul de capcane sau zone mult mai uşor de apărat. Sunetul parcă nu se ridică totuşi la nivelul graficii, un pic prea „sărac" pentru posibilităţile care existau. Nelipsit este toboşarul care dă tonul atacului sau al retragerii, contribuind cu umilele mijloace la victoria regimentului său.

Una dintre problemele cu care m-am ciocnit a fost viteza în care se desfăşoară jocul. Este mult prea lent. Deşi sistemul meu este peste cel recomandat de creatori, iar viteza era la maxim, timpul în care se desfăşoară o misiune este mult prea lung. Dar, având în vedere că producătorii se laudă cu peste 8000 de unităţi într-o bătălie, *Cossaks* se mişcă mult mai bine decât multe „capodopere" ale genului.

Îl recomand amatorilor genului, pentru că merită jucat. Cred că *Cossacks* a fost creat pentru copiii leneşi ai Occidentului, care preferă să vadă filmul realizat după roman, decât să-l citească sau să joace un *Cossacks*, ceea ce s-ar numi „învăţare interactivă". Cu toate



astea, a ieşit ceva ce merită să rămână la mine pe calculator.

Sebah

GEN: RTS **PRODUCĂTOR:** GSC-Game
DISTRIBUITOR: CDV Software Entertainment AG
OFERTANT: Monosit Conimpex, tel.: 01-3302375
SISTEM RECOMANDAT: PII 233 MHz, 64 MB RAM
ACCELERARE 3D: Nu **MULTIPLAYER:** Da

EVALUARE

Grafică:	19/20	Feeling:	19/20
Sunet:	10/15	Multiplayer:	04/20
Gameplay:	25/35	Impresie:	09/10

NOTA 86 %

Seria Fallout

... atunci când îţi doreşti să vină sfârşitul lumii... doar de dragul aventurii de apoi.

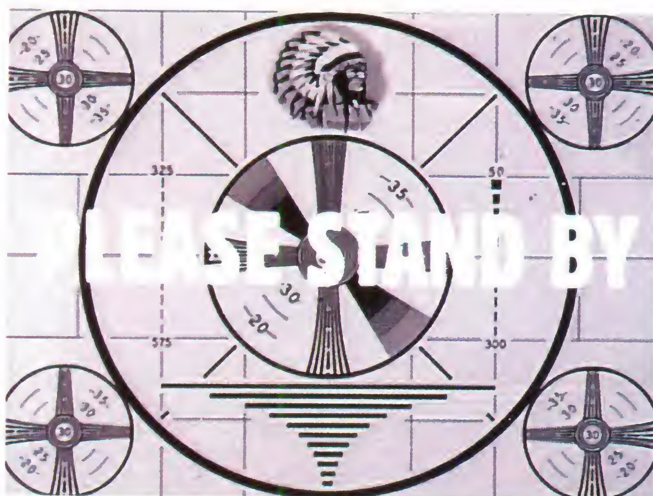
Am scris despre *Fallout 1*. Am scris despre despre *Fallout 2*. Am scris despre *Fallout Tactics*. Şi cu mila lui **Interplay** şi **Black Isle** voi scrie şi despre *Fallout 3*.

Totul a început în 1997 când cei de la **Interplay** au scos pe piaţă ceea ce avea să fie piatra de temelie a RPG-urilor. *Fallout 1* era un joc excelent, o poveste captivantă care să te lipească de calculator, acţiune turn-based care te ţinea cu inima-n gât mai ceva decât un 1[st] person. Jocul a fost un succes total. A bătut recoduri de vânzări, a fost în toate topurile, a câştigat o grămadă de premii şi a „ruinat" ore întregi din viaţa tuturor celor care s-au încumetat să-l încerce. Era deci evident că în curând se impunea o continuare. Aceasta nu a întârziat să apară în 1998. *Fallout 2* era continuarea poveştii, mărea enorm universul şi durata de joc.

Bombă mălăiaţă...

Dincolo de toate armele, toate personajele, dincolo de grafică şi sunet, *Fallout 1* era ca un fel de carte interactivă. Filmuleţul de la început era excelent realizat şi te introducea în atmosfera jocului cum nici un alt joc nu o făcuse până atunci.

Acţiunea jocului are loc după un al treilea război mondial cauzat de suprapopulaţie, lipsă de materii prime, şi dorinţă de supremaţie. Din nefericire, războiul se termină prin lansarea de bombe atomice. Teritoriul Statelor Unite este pustiit de devastatoarea armă atomică şi se transformă într-un pământ arid. Spre norocul omenirii, sau mă rog, al americanilor, s-a construit un sistem de seifuri subterane menite să adăpostească un număr de oameni pe perioada bombardamente-









lor şi să-i protejeze de radiaţiile de după dezastru. Bombele au venit. Oamenii s-au ascuns în subterane. Familia personajului nostru principal a făcut parte din grupul de oameni care a intrat în seiful cu numărul 13. Seifurile despre care vorbim erau construite să funcţioneze independent de lumea de afară. Erau dotate cu aerisiri şi filtre pentru apă. Planurile erau ca după o perioadă de timp de la bombardament populaţia din seifuri să iasă la lumină şi să reconstruiască societatea. Din nefericire pentru cei din seiful 13, cipul de procesare a apei s-a defectat iar rezervele de apă sunt pe terminate. Motiv pentru care este nevoie de un unu' care să iasă la suprafaţă să omoare două şopârle, să caute un alt seif şi să ceară un filtru de apă, aşa cum se face pe scara de bloc, n-ai zahăr la 13 cu siguranţă are ăla de la 15. Ei bine, apare şi omu' nostru în costum albastru cu dungă galbenă. El iese din seif, omoară nişte şobolani, iese din peştera în care se afla seiful şi se pune pe aventură. Bineînţeles, de dragul jocului şi al poveştii, lucrurile se complică urât de tot. Ba respectivul erou nu găseşte chipul, ba trebuie să ajute pe cutare să scape de un câine, ba un covrig în coadă. Poveste în poveste. În cele din urmă eroul nostru dă de filtru şi se întoarce cu el în timp util la ai lui. Problema este că cel care conducea seiful se sperie de poveştile despre lumea de afară (mutanţi, animale ciudate, drogaţi, pustietate, death-claw etc), dar cel mai tare îl îngrijorează grupurile de mutanţi care şi-au pus în cap să extermine rasa umană. Motiv pentru care accesul în seif îi este amânat pentru mai târziu, după îndeplinirea unei noi misiuni şi anume aceea de a opri planurile mutanţilor.

Aşadar, eroul pleacă din nou în pustiu pentru a salva, din nou, omenirea. Lucru pe care îl şi face de altfel.

Pentru ultima dată, eroul se întoarce la seif, povesteşte peripeţiile cu mutanţii la un pahar de apă la filtru după care este alungat, spre stupoarea jucătorului, în pustiu.

... în capul lu' nătăfleaţă

După câţiva ani buni, undeva în pustiu un trib se află în pericol (mă întreb de ce toate jocurile încep cu probleme, eu aş vrea să înceapă cu fluturaşi şi dup'aia să fac eu probleme). La sfârşit de intro afli de la băbuţa tribului povestea pe scurt din *Fallout 1*. Tot ea îţi spune despre copii bolnavi din sat, despre animalele care mor şi, mă rog, despre faptul că tot satul e pe moarte. Aici intri tu în acţiune, dar numai după ce te arăţi mare meşter în templul încercărilor. Misiunea din *Fallout 2* este de a găsi un GECK, adică Garden of Eden Creation Kit, dispozitiv însoţit de remarcile: a se adăuga apă şi a se amesteca, rezultatele pot varia. Mă rog ideea este că valizuţa aia pe care o cauţi te poate ajuta să construieşti un orăşel cu tot ce trebuie. Aşadar dus eşti în pustiu aşa ca predecesorul. Cauţi în tot deşertul, ajuţi tot poporul, dai de băieţii răi, scapi de băieţii răi, dai de alţii. În cele din urmă găseşti GECK-ul... te întorci în sat, dar clapă. De data asta moşul satului te întâmpină 99% mort chiar la intrarea în sat şi-ţi explică faptul că cei din Enclave, ăia cei mai răi, au venit cu un fel de elicoptere şi au luat ostateci pe toţi. Acum te duci pe litoral, pe lângă fostul Los Angeles şi trebuie să cauţi vreo trei piese pentru a pune în funcţiune un imens petrolier. Ceea ce se şi întâmplă. Reuşeşti să pleci cu barca şi să ajungi pe o platformă petrolieră unde este sediul central al Enclavei. Eh, mă rog, aici lucrurile se complică, şi în funcţie de personajul pe care-l aveţi, jocul se poate termina diferit: mai violent sau mai puţin violent.

În cele din urmă *Fallout 3* începe cu majoritatea gamerilor semnând o petiţie adresată celor de la **Interplay** şi **BlackIsle**, prin anul 1998-1999, petiţie ignorată până la data la care citiţi articolul de faţă. Mo-



tivele sunt destule... **BlackIsle** rămânând în topul producătorilor de RPG-uri cu seria *Baldur's Gate*.

Totuşi, pentru a mai stârni – în loc de a calma – spiritele, **Interplay** a mai publicat de curând şi *Fallout Tactics*. Un joc mai mult de strategie bazat pe povestea din *Fallout*-ul original, dar fără a continua sau completa firul epic.

Plusul cel mai mare al jocului îl constituie atmosfera. În primul rând producătorii nu au făcut abuz de culoare. Totul este palid, sumbru, lipsit de viaţă. Oamenii pe care-i întâlneşti sunt în majoritate drogaţi, palizi, nebuni, fără case, fără rost în viaţă. Supravieţuitori ai bombardamentului lipsiţi de speranţă. Partea cea mai interesantă este că universul din *Fallout* se bazează pe trăsăturile anilor 70. De la filmuleţul de intro până la modul în care este realizată grafica meniurilor.

Add user *!*@*.ro

Partea cea mai frumoasă este faptul că fiecare jucător poate să-şi aleagă un anume stil de a evolua de-a lungul jocului. De la bun început poţi alege/edita trăsăturile principale ale personajului în funcţie de dorinţele tale. Şi toate acestea nu sunt doar de dragul de a pierde 10 minute prin meniuri. Alegerile sunt importante şi au un efect direct (imens, monstruos etc.) asupra jocului. Astfel încât dacă joci cu un personaj feminin unele questuri le poţi rezolva pe o cale mai paşnică şi mult mai plăcută (n.a. zâmbet răutăcios) decât dacă ai juca cu un personaj masculin. De asemenea dacă ai un nivel foarte ridicat de inteligenţă vei avea la dispoziţie mai multe metode de a negocia un conflict. Cu toate acestea poţi avea un personj super imbecil dar care are un grad foarte ridicat de dexteritate sau care este făcut numai din muşchi. Oricum, de-a lungul jocului personajul evoluează şi caracteristicile lui pot fi schimbate în funcţie de cum evoluează jocul. Pe lângă aceste trăsături, personajul tău mai are şi o reputaţie, care



poate fi bună sau rea. Pentru a dobândi o reputaţie bună trebuie să ajuţi băbuţele să treacă strada iar pentru o reputaţie negativă trebuie să foloseşti minigun-ul din dotare pentru a măcelări fără milă copii din joc, să le vezi măruntaiele prin aer – desigur, nici o faptă bună nu trece fără a fi pedepsită motiv pentru care în oraşe vor apărea postere cu tine însoţite de „WANTED". Oricum, dacă eşti rău unele personaje nu vor mai vorbi cu tine, şi nu te vor mai însoţi în aventura ta, pe de altă parte majoritatea personajelor rele te vor ajuta.

Diferenţe

Diferenţele dintre *Fallout 1* şi *2* în ceea ce priveşte grafica sunt minore (nici nu avea nevoie de îmbunătăţiri, atmosfera fiind cea care face din *Fallout* o capodoperă a genului). Hărţile au rămas la fel, clădirile, oamenii, armele, meniul, sistemul de prezentare a rămas identic. Aceleaşi culori spălăcite, lipsite de intensitate, aceleaşi ruine în oraşe, aceiaşi drogaţi pe străzi, aceleaşi femei la colţul străzii. Cu toate acestea *Fallout 2* beneficiază de un engine mai bun care a permis producătorilor să facă hărţile mai mari, să introducă mai multe detalii şi să facă jocul mai stabil. De fapt *Fallout 2* a fost în mare parte influenţat de cerinţele fanilor, astfel încât interfaţa a fost îmbunătăţită cu nişte butoane care să ne facă viaţa mai uşoară, a apărut o maşină, arme noi, a dispărut limita de timp, timpul de joc a fost lungit considerabil – *Fallout 2* fiind cu mult mai lung decât predecesorul, au fost mai multe perosnaje principale cărora le puteai vedea faţa (talking heads) şi spre bucuria fanilor Dogmeat, câinele din *Fallout 1*, apare într-un Random Encounter la Broken Dreams Cafe, de unde poate fi din nou luat în echipă.

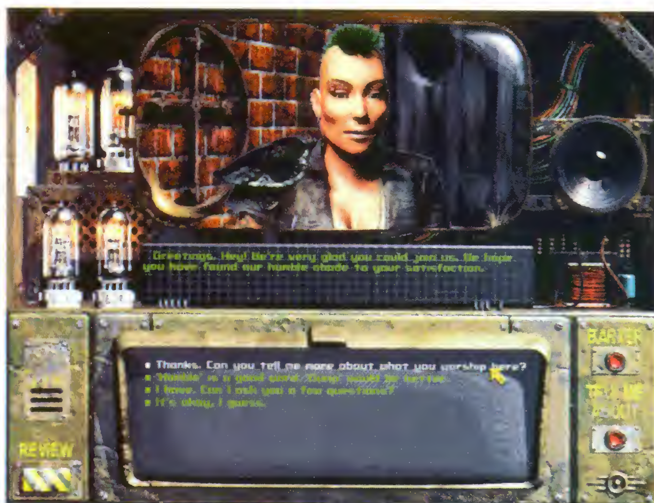
Şi aici trebuie remarcat sistemul de „random encounters" din *Fallout*. A fost o idee excelentă pentru a menţine atenţia şi interesul jucătorului, se putea întâmpla la tot pasul să apară nişte monştri sau nişte personaje mai ciudate cu care puteai discuta. Oricum, majoritatea întâlnirilor speciale sunt pline de umor. În primul rând jocul este presărat cu umor englezesc – Monty Python, pentru cunoscători, dar nu numai. La un moment dat, în deşert se poate întâmpla să dai de un fel de portal prin care, dacă treci, ajungi în seiful 13 din *Fallout 1*. Partea bună este că aici poţi găsi nişte arme, dar şi mai important, în timp ce încerci să intri în computerul principal al bazei strici water chip-ul (adică începutul intrigii din *Fallout 1*). În rest, se poate să mai dai de Cavalerii regelui Arthur care de data asta nu caută sfântul Graal, ci sfânta grenadă din Antioch. Dacă vorbeşti cu ei te pricopseşti cu plasma pistol. Şi mai sunt şi alte secrete pentru cei care nu au altceva de făcut.

Hardware

Un alt lucru care atrage este multitudinea de arme din joc, astfel încât puteţi întâlni de la cuţite la minigun-uri. Ceea ce este de admirat este directa legătură dintre puterea armelor şi nivelul personajului, astfel încât să nu fie posibil să foloseşti de la bun început un rocket launcher sau un plasma gun împotriva şobolanilor de deşert. Un alt plus în ceea ce









privește luptele este faptul că nu ești obligat să apelezi la cele mai tari arme pentru a câștiga, dacă personajul tău are un nivel ridicat de dexteritate și este excelent antrenat în lupta corp la corp poți juca rolul unui fel de ninja care poate să aplice niște lovituri critice inamicilor. Și fiindcă tot veni vorba despre lovituri critice, trebuie puțin vorbit despre sistemul de luptă din *Fallout*.

Sistemul folosit este unul turn-based, care permite tuturor personajelor prinse în câmpul de luptă să facă o mișcare când le vine rândul, dacă le vine rândul. Astfel încât pe lângă cei cu arme până în dinți trebuie să mai aștepți să miște și copilandri din oraș, partea proastă este că unii pot fi prinși în bătaia focului lucru care ar duce la scăderea prestigiului.

Numărul de mișcări pe care-l poți face în luptă este determinat de câte action points beneficiază eroul cu care joci, iar acestea pot fi mai multe sau mai puține în funcție de evoluția personajului. Un aspect pozitiv este că la început de joc și la fiecare al 3-lea nivel de experiență (sau al 4-lea dacă alegi Skilled din lista de caracteristici) beneficiezi de un bonus. Acesta permite personjalui tău să devină mai abil în anumite domenii, unele dintre cele mai apreciate bonusuri sunt cele de: Speech, pentru că poate fi folosit în rezolvarea conflictelor pe cale pașnică sau pentru obținerea de anumite avantaje de la unele personaje, și Bonus Action Points care îți va oferi dreptul la mai multe mișcări pe tură – mai bine tragi tu de două ori decât să apuce inamicul să tragă o dată. În mare, eroul pe care-l controlați, până la sfârșitul jocului va ajunge pe la 14-15 nivele de experiență, sau în cazul celor ambițioși, care își propun să și termine toate quest-urile adiționale, se poate ajunge până pe la 20-21 de nivele. Un sfat bun pentru cei care vor cât mai multă experiență, înainte de a pleca cu bărcuța Poseidon pe mare, este de a se plimba puțin prin deșert (zona cea mai gălbuie de pe hartă, în apropierea țărmului) pe unde vor da de monștri care în schimbul morții le vor aduce o grămadă de experiență. Un alt sfat ar fi să salvați foarte des și mai ales chiar înainte de a trece un nivel de experiență. De ce? Pentru că și personajele care te însoțesc evoluează. Dacă acest lucru nu se întâmplă, încarcă jocul salvat și treci nivelul din nou, de data asta probabil că cei care merg cu tine vor evolua și ei.

Bugs

Pe lângă arătările, gângăniile și gândacii de care veți da prin deșert și mai prin tot jocul de altfel, veți da și de clasicele bug-uri. Cel mai frustrant în *Fallout 1* era faptul că nu puteai controla prea bine partenerii de drum, adică nu le puteai da arme și alte obiecte pentru a le căra. Mă rog, este foarte adevărat că dacă erai tare în furturi, puteai intra în inventarul personajului și îi puteai planta câteceva... dar dacă te prindea te ardeai. În *Fallout 2*, lucrurile s-au schimbat radical, puteai decide ce fel de atitudine să aibă parteneri, cât de agresivi să fie, ce armă să folosească și cum. Plus faptul că îi puteai pune să care de toate.

Tot în *Fallout 2* apare și o bijuterie de mașină care te duce de la un oraș la altul mult mai repede. Inițial, în portbagajul mașinii puteai pune de toate



în cantități industriale ceea ce a fost considerat ca bug, tot inițial se putea întâmpla ca în oraș mașina să dispară și să rămână doar portbagajul, ceea ce este tot un bug. Cei de la **Interplay** au luat atitudine și au scos un patch care rezolva problema, dar limita în același timp capacitatea portbagajului, ceea ce nu e tocmai plăcut.

Atenție mare și la intrarea în New Reno unde veți rămâne fără mașină, ea fiind furată. O puteți găsi oricum într-un garaj și puteți negocia pașnic sau așa cum se cuvine, între două țevi de armă, posesia mașinii.

Final neașteptat

Un alt lucru care a atras fani a fost modul în care se termină jocul. În mare, finalul este același: în *Fallout 1* salvezi pe cei din seif, pui capăt invaziei de mutanți, și ești alungat în deșert; în *Fallout 2* găsești GECK-ul, tribul este însă răpit și dus pe platforma petrolieră de unde îi eliberezi. Cu toate acestea la sfârșitul fiecărui joc este prezentat impactul pe care l-a avut eroul tău asupra celor pe care i-a întâlnit, fie bandiții sunt prosperi, fie sclavia e în floare, fie orașele renasc, fie familia cutare are un nou membru care scâncește după tata.

Ceea ce este și mai neașteptat este faptul că *F2* a venit la doar un an duă *F1* și că *Fallout Tactics* a apărut abia la vreo 3 ani, iar orice fel de anunț oficial de la **Black Isle** în legătură cu vreun *Fallout 3* întârzie să apară. Oricum, lansarea lui *Fallout Tactics* este bine venită dat fiind că va mai agita puțin spiritele în jurul seriei *Fallout* și poate, cine știe, ni se pregătește ceva pentru viitor. Oricum, faza este că acesta este probabil ultimul articol scris de subsemnatul despre oricare din *Fallout*-uri, cel puțin până când nu va apărea un 3 în coadă.

... and YES U can call me a nostalgic!

ThE_eNd

First Person Shooter Universe

Discuții despre o problemă personală....

E bine să se știe că în paginile următoare se va vorbi despre evoluție, despre jocuri vechi și noi, despre lucruri pe care s-a pus de foarte mult timp praful, lucruri de pe vremea când viitoarele răcnete ale industriei care face obiectul LEVEL-ului erau doar mieunaturi slăbuțe, abia audibile, când însăși industria de jocuri era la nivelul producției pe Spectrum și Commodore. Se va încerca



să se treacă în revistă momente pe care unii le-au uitat, undeva, în străfundurile insondabile ale memoriei, iar alții nu le-au trăit niciodată. Se va vorbi de GENURI de jocuri: FPS, RTS, RPG, TBS și așa mai departe. Se va vorbi despre istorie și se va vedea cum au evoluat gusturile. Pentru că de fapt despre asta este vorba în industria jocurilor: despre gusturi. Totuși, cum poate un jucător să distingă între produsul exclusiv comercial și un joc cu adevărat valoros dacă nu știe cum s-a instituit termenul de „valoros"? Sau cum poate fi sigur că un joc este cu adevărat original, când se poate ca producătorul doar să fi preluat o idee de mult pusă în aplicare și care acum este doar reactualizată? Sper ca răspunsul la aceste întrebări să se găsească în această rubrică.

Începând cu alfa...

First Person Shooter, Frames Per Second, Fat Pathetic Son of a b.... și câte alte interpretări nu se pot da acestor trei litere, poate cele mai importante din istoria jocurilor. Articolul își propune să ofere o perspectivă asupra evoluției acestui gen (gen pentru că are specii, cu prisosință: SF, Horror, Fantasy, Realistic, FPRPG etc.), care și-a făcut apariția într-o epocă dominată exclusiv de arcade (să-mi fie iertat dacă am omis exact FPS-ul preferat, dar experiența mea, cât ar fi ea de vastă, e totuși limitată).

Să încep cu o atitudine de bunic și să vă spun că țin minte că primele FPS-uri (care de fapt semănau mai mult cu un set de diapozitive decât cu ceea ce numim astăzi First Person Shooter: aveau 1 frame per second, armele nu erau reprezentate, texturile lipseau aproape cu desăvârșire și atunci când existau erau doar hașuri etc.) Totuși, acela a fost momentul în care a apărut genul care urma să fie unul din cele mai de succes din istoria jocurilor, însă în dependență directă cu evoluția tehnologică.

S-a întâmplat mai apoi, acum vreo șase ani, ca un prieten să-și cumpere PC, pe care era instalat marele, unicul, primul și inimitabilul *Wolfenstein 3D* (alfa FPS). Furorile s-au produs, extazul s-a instalat, nopțile au dispărut prin coridoare infestate de fasciști. Invazia FPS-urilor începuse și nimeni și nimic nu i se mai putea opune. *Doom, Rise of the Triad, Doom II, Final Doom* au fost urmările naturale.

Trebuie vorbit despre *Doom*! A fost jocul care a redefinit genul FPS când încă acesta nici nu era încă bine definit. A fost o revoluție în revoluție. A fost FPS cu scări și lifturi, deci cu mișcare pe verticală, care folosea din plin placa de sunet, în fine, primul FPS care a reușit să impună atmosferă înainte de toate.

Lucrurile au mers însă mai departe. Cu mult mai departe și mai repede decât s-ar fi așteptat cineva. Prin '96, dacă nu mă înșel, Game Over, o revistă românească de jocuri, care a scris și ea istorie, organiza la București o întrunire în aula ASE. M-am așezat și eu timid într-unul din scaune și, pe când lumina dispărea, un mare ecran oferea din plin primele imagini din *QUAKE*, regele încoronat, însângerat, decapitat și reînviat al FPS-urilor. A fost o experiență traumatizantă. La nici doi ani de la *Doom*, iată că apărea primul FPS



complet 3D: monştri 3D, arme 3D, planuri înclinate, decoruri medievale şi cam tot ce-i trebuie unui joc pentru a avea un succes zdruncinător. La vremea lui, *Quake* a fost jocul preferat al milioane de oameni (deşi tot *Doom* a rămas cel mai instalat joc din istorie).

... spre adevăratul FPS?...

De acum înainte, curentul FPS a căpătat o nouă înfăţişare. Între *Wolfenstein 3D* şi *Quake*, deşi sunt jocuri înrudite, există diferenţe ca între *Dune II* şi *Ground Control*. Cel mai important este că s-a renunţat la plauzibilitate în favoarea horror-ului (încă din *Doom*). De acum asta va fi preferinţa producătorilor, pentru că a urmat, dacă nu mă înşală memoria, *Duke Nukem 3D* (al cărui nepot tot aşteaptă să apară pe lume, dar sunt probleme la naştere, care se tot desfăşoară de peste trei ani), un FPS ciudat, inovator, care a avut un succes surprinzător pentru un joc în care se împuşcă porci (cred că tipele semigoale stau de fapt la baza succesului jocului).



Urmează o avalanşă de FPS-uri, pentru că producătorii şi-au dat seama că genul prinde la public ca nici un altul: *Quake II, Sin, Unreal, Kingpin*. Toate bune şi frumoase, dar problema consta în dispariţia ideilor inovatoare. Ceea ce s-a schimbat în permanenţă a fost engine-ul grafic, care a suferit modificări dramatice. Gata cu sprite-urile, gata cu texturile pe 8 biţi. Tot cam atunci a apărut şi primul simptom a ceea ce se va numi în continuare „febra accelerării 3D". Prima dată am fost martorul (tăcut de uimire) al accelerării grafice adevărate când am văzut *Unreal* pe un Voodoo 1. Bine zis *Unreal*! Nu îţi venea să crezi până unde poate fi dus detaliul grafic şi fineţea mişcării. Se terminase cu „pătrăţeala" şi cu „colţurozitatea". Chiar îmi ziceam că FPS-urile de peste doi-trei ani vor fi holospaţiu în toată regula. Şi iată că gândul ăsta se pune, încetul cu încetul, în aplicare. Recent am văzut un trailer pentru *3D Mark 2001* şi m-am convins că, în curând, nu vom mai putea discerne între virtualitate şi realitate.

La scurt timp după aceea, iată *Half-Life*-ul, adevăratul rege al FPS-urilor, care încă se bucură, la doi ani de la lansare, de un succes răsunător. Desigur, tot lui



nenea Romero şi echipei de la **iD Software** trebuie să le mulţumim, pentru că **Valve** a preluat engine-ul de *Quake II* şi l-a modificat de nu-l mai recunoaşte nimeni.

Aşadar, engine-ul grafic se modifică în permanenţă. Ce s-a întâmplat însă cu IDEEA, cu gameplay-ul? În primul rând, trebuie avut în vedere un lucru foarte important: FPS-urile presupun focalizarea pe propria persoană, deci sunt exclusiv egocentrice. De obicei, unui fan al FPS-urilor nu-i vor plăcea prea mult third-person-urile, pentru că nu va simţi că se identifică cu personajul. Deci, fiind o experienţă atât de personală, întregul corp al jocului, infrastructura, povestea, chiar decorurile trebuie în permanenţă gândite în aşa fel încât să ofere o cât mai puternică senzaţie de „acolo". De aceea, FPS-urile care nu reuşesc să dea această senzaţie (pentru care, repet, nu este suficientă doar perspectiva la persoana I) nu s-au impus şi nici nu se vor impune vreodată.

Din acest punct de vedere, *Doom* a avut un succes atât de mare pentru că a reuşit, zic eu, să ofere jucătorului senzaţii şi percepţii atât de puternice (un drog vizual) încât uita de sine şi nu de puţine ori se speria singur dacă făcea imprudenţa să joace *Doom* pe întuneric. La fel şi *Quake*, care a impus o modă, un stil (cine a avut CD-ul original şi a ascultat track-ul audio, producţie **Nine Inch Nails**, în timp ce răstignea inamicii cu nail-gun-ul ştie despre ce vorbesc). A impus o modă chiar mai mult decât *Quake II* (a cărui grafică şi, de aici, feeling, a nemulţumit pe mulţi, nu pentru că nu ar fi fost de calitate, dar nu reuşea să emane acel ceva care a făcut din marile FPS-uri... mari FPS-uri). Apoi a venit *Unreal*... Multe ar fi de spus despre *Unreal*, dar nici aici de bine (sunt convins că îmi atrag critici, dar asta este, nu putem avea toţi păreri identice). În primul rând, deşi grafica era absolut genială (oare cine n-a fost impresionat de cascada de la începutul nivelului doi, de claritatea apei, de peşti, de alge, de efectele de lumină – motive pentru care engine-ul de *Unreal* este încă în vogă), nu a reuşit să impună un trend serios genului, pentru că armele nu prea atractive şi inamicii prea puţini (deşi cu un AI genial) compuneau o experienţă puţin cam fadă.

În acelaşi an apărea *Sin*. Engine de *Quake II*, poveste complicată, o tipă dotată-dotată (un alt clişeu supercomercial, despre care poate vom mai vorbi şi altădată), posibilitatea schimbării perspectivei la third person şi încă o căruţă de atuuri. Nu a avut succes! Gamerii încă aşteptau FPS-ul care să revoluţioneze genul.



Între timp, revistele de jocuri începeau să agite populaţia cu ştiri şi preview-uri ale unui joc făurit de o firmă nu atât de cunoscută, dar care a ajuns, se pare, să rivalizeze cu **iD**-ul în competiţia pentru titlul de „Genius maximus in genus FPS". Deşi nu a produs, practic, decât *Half-Life* (originalul), **Valve** şi-a scrijelit numele în granitul istoriei şi nu cred ca cineva să poată să-l mai şteargă. Era vremea când mă bucuram de serviciile limitate a 32 MB RAM cu un K6-2 şi, deşi am chinuit jocul cam mult în chingile sistemului, am terminat *Half-Life* cu



sufletul la gură (aşa cum fac acum cu *NOLF*, despre care voi vorbi mai încolo) şi puţin dezamăgit de final, pe care mi-aş fi dorit să nu îl ating atât de repede. A fost primul FPS care a reuşit prin grafică, prin pastilele muzicale oferite când şi când, prin AI, prin grafică (am mai menţionat-o o dată? Păi, tocmai...), prin designul nivelurilor, prin poveste (nu superoriginală, dar satisfăcătoare), a reuşit, aşadar, să se impună ca Joc al Anului 1999 pentru numeroase reviste de specialitate. A fost produsul anului, acoperit de glorie, medalii şi premii, totul pe merit.

Referitor la AI, simt că am datoria să depun un omagiu celor care au reuşit să facă PC-ul să gândească într-un mod înfricoşător de real. Soldaţii inamici reacţionează cvasiuman la stimulii şi gloanţele pe care le emană jucătorul. În plus, îi caracterizează o agresivitate aproape animalică, dar bine structurată (un punct forte este folosirea grenadelor, de pildă).

Am mai spus-o şi o repet: cunosc persoane care au terminat *Half-Life* de zeci de ori (în parte pentru că le-a plăcut, în parte pentru că, sincer, nu prea aveau ce altceva să joace). Acesta este încă unul din punctele forte ale jocului: cerinţele modice de sistem. Chiar în 640x480 jocul arată şi se mişcă bine până şi pe sisteme fără accelerare 3D (deşi nu se compară cu ce ştie să facă GeForce).

Nu pot să omit din categoria FPS-urilor istorice seria *Thief*, cu care – e drept – nu m-am delectat prea mult (şi iarăşi voi auzi critici...). Am auzit şi am văzut în schimb multe în legătură cu FPS-ul de la **Looking Glass**. La vremea lui, a constiuit el însuşi o revoluţie, o deviere de la tendinţa comună. *Thief* nu este axat pe acţiune (aşa cum tind să fie 90% din FPS-uri). Este jocul furişării, al umbrei, al liniştii, al paşilor în iarbă şi pe covor, al nopţii şi al lunii, al apei şi aerului (sper să fi menţionat măcar o parte din ceea ce înseamnă *Thief*). Este un joc calitativ prin excelenţă (ca de altfel mai toate produsele **Looking Glass**). A fost jocul în care sunetul a excelat (full EAX support), deşi nici grafica (engine *Quake* modificat) nu s-a lăsat mai prejos şi a impresionat în stânga şi în dreapta chiar persoane pe care le ştiu atente la detalii şi extrem de pretenţioase.

Aşa se face că ceea ce voi spune acum este deja o evidenţă: toată lumea aşteaptă *Thief III*, care se pare că va apărea şi el, cât de curând, dar nu cu semnătura decedatei **Looking Glass**.

În fine, trebuie menţionat (măcar) *Alien versus Predator*, care este în continuare unul din cele mai „de groază" FPS-uri din câte au apărut vreodată. Cu un engine grafic nu din cele mai strălucitoare, dar totuşi performant, *AvP* este o experienţă terifiantă, un joc care a conturat o nouă faţetă a genului FPS – horror.

... până la Omega ...

Epoca *Half-Life* continuă, dar genul FPS se dovedeşte a fi cameleonic, pentru că îşi schimbă înfăţişarea şi nuanţele. Cea mai evidentă schimbare a fost trecerea de la modul „singur cu PC-ul" la „aproape de prieteni, împotriva lor". First Person Shooter nu înseamnă neapărat Single Person Shooter, ba dimpotrivă, ar putea însemna Multiplayer Only Shooter. Pot spune că ştiu ce înseamnă noua tendinţă pentru că m-am delectat la IFABO cu organizarea unui mini *Unreal Tournament*, la care au participat „doar" 30 de persoane, ocazie cu care am simţit pe propria piele (aşa cum simt probabil toţi administratorii de Cafe-uri) febra multiplayer-ului, îngrămădeala, coatele, nervii, disperarea, trimful, gloria şi mai tot ce are legătură cu un multiplayer adevărat de... (completaţi după preferinţă). Este acesta momentul omega, finish-ul unei epoci? S-a terminat cu ideea de poveste într-un FPS? Ne întoarcem la *Doom* – primul multiplayer cu adevărat bine realizat?

Toate forumurile s-au carbonizat sub schimburi de replici aprinse între fanii *Quake III* şi fanii *Unreal Tournament*. Care e mai cool? Care are armele mai sofisticate? Care are arhitectura nivelurilor mai evoluată? Care se mişcă cel mai bine pe diferite plăci grafice? Din câte se vede, nimic despre poveste, despre continuitate. Se pare că am fost martorii unei scindări. Pe de o parte există gamerii care vor acţiune nervoasă, adrenalină, sânge, lumini, culoare şi sunet. De cealaltă parte (a baricadei, aş zice) stau jucătorii aşa-zis „stilaţi", „superiorii" care aşteaptă calitate înainte de toate, în toate: şi grafică, şi sunet, şi multiplayer, dar şi un singleplayer bine realizat (pentru că, oricum l-ai privi, gamerul va simţi întot-





deauna, într-o mai mică sau mai mare măsură, nevoia intimității propriului PC). În această din urmă categorie se înscrie *No One Lives Forever*, produs de **Monolith**, distribuit de **Fox Interactive** și realizat cu engine **Lithtech**. Se prea poate ca gamerii (de sex masculin, încă într-o covârșitoare majoritate) să fie reticenți când sunt puși în fața perspectivei de a juca rolul unei agente, al unei femei, oricât de încântătoare i-ar fi corpul și vocea. Desigur, există Lara Croft, dar acolo era third-person, iar perspectiva permitea admirarea caracteristicilor fizice ale eroinei. În schimb, *NOLF* este FPS și am observat că pe tot parcursul jocului eroina apare în filmulețe între misiuni, în tot felul de costumații provocator-convingătoare (probabil pentru a... convinge gamerii că jocul merită să fie jucat). În rest însă, jocul demonstrează că Agent Cate Archer și Gordon Freeman văd lumea aproximativ la fel (cu mențiunea că frumoasa protagonistă din NOLF trebuie să-și apere în permanență condiția feminină în fața unor bărbați cu minți înguste). Această perspectivă unisex din cele două jocuri (NOLF, HL) ar trebui să fie suficientă pentru îndepărtarea prejudecăților.

No One Lives Forever într-adevăr merită să fie jucat. Anul 2000 a oferit puține FPS-uri singleplayer, în timp ce multiplayer-ul a domnit asupra pieței, culminând cu lansarea oficială a *Counter-strike*-ului, care a produs o explozie de proporții (e foarte posibil ca Internet Cafe-urile să-și fi dublat cifra de afaceri de la lansarea CS-ului).

Așadar, în aceste condiții dure pentru experiența FPS singleplayer, *No One Lives Forever* este un joc așteptat de mulți pasionați ai genului „pur" de FPS. Puritatea genului este însă din nou contestabilă, pentru că, de fapt, aspectul single-player al FPS-urilor a ajuns să cuprindă două ramuri:

1. ramura pasionaților de FPS-uri în stilul *Half-Life*, *No One Lives Forever* și
2. ramura pasionaților de FPS-uri + RPG-uri (*System Shock 2*, *Deus Ex*).

Sunt *System Shock II* și *Deus Ex* FPS-uri? Sunt hibrizi, mutanți, combinații genetice reușite pentru unii, execrabile pentru alții.

Sunt oile Dolly ale industriei jocurilor, care le-a produs cu un anumit risc – deloc neglijabil (mai ales că majoritatea combinațiilor de genuri încercate până acum au fost catalogate drept „fiasco" și aruncate într-un colț al istoriei divertismentului electronic).

...și chiar mai departe

Totuși, semne bune a avut anul trecut pentru noul hibrid, semne apărute încă din 1999, când s-au raportat persoane în stare de (System) șoc (2). Mai apoi, prin vara lui 2000, *Deus Ex* a fost consumat atât de mult, încât **Eidos** a ajuns la vânzări record într-un timp record. Toate topurile au fost luate cu asalt de acest joc în care punctele de experiență se adaugă petelor de sânge inamic împrăștiate pe decapitata Statuie a Libertății, pentru a crea o experiență cu totul specială. Însă primul FPRPG evoluat din punct de vedere al graficii și gameplay-ului a fost *System Shock 2* (are cineva ceva de comentat?).

Povestea și atmosfera sunt considerate puncte forte ale RPG-urilor. Dacă o firmă reușește să aducă aceste două elemente primordiale ale succesului unui joc într-un FPS (care își aduce aportul în materie de engine – vezi *Deus Ex*, produs cu engine de *Unreal*), atunci rețeta are toate șansele să reușească. RPG-urile sunt oricum experiențe extrem de personale, tocmai pentru că sunt personalizate (jucătorul are ocazia de a-și construi personajul(ele) după bunul său plac, ceea ce face ca întregul joc să devină mult mai antrenant, deși monotonia se instalează în cele din urmă).

Dacă se adaugă la acest fond puternic personalizat perspectiva persoanei I, se obține cea mai profundă experiență intimă pe care o poate oferi PC-ul în acest moment (nu ar strica, pentru imersiunea totală, folosirea unui set VR).

Ar mai fi o categorie de FPS-uri, de simulare fidelă a realității (fără scut, fără energie), ca cele din seria *Delta Force* (de care încearcă, umil, să se apropie și *Project IGI*, dar fără multiplayer sunt slabe șanse). Aceste FPS-uri se înrudesc mai mult cu simulatoarele de zbor decât cu *Quake III Arena* sau *Unreal Tournament*.

Genul FPS nu se oprește în mutațiile sale doar la RPG. În *NOLF* avem și o porție bună de sport extrem sau de simulator moto (în măsura în care permite engine-ul). De fapt, FPS-ul se reduce, în ultimă instanță, la engine, dar nu e FPS dacă nu are elemente care să-i confere identitate.

De exemplu, nu contează că *Gunman Chronicles* este făcut cu engine-ul de *Half-Life*, pentru că îmbunătățirile grafice nu justifică un gameplay prost sau o poveste puerilă. La fel se întâmplă și în cazul continuărilor sau al add-on-urilor, care au rareori reușesc să își depășească părintele, după cum o demonstrează această frază repetată de mii de gameri cu diferite ocazii: X II a fost mai slab decât X! Mă duc că joc X (unde X=FPS de calitate).



Am trăit, așadar, experiența *Wolfenstein – Doom – Doom II – Quake – Quake II – Unreal – Sin – Half-Life – System Shock 2 – Quake III – Unreal Tournament – Deus Ex – No One Lives Forever* (amintind doar punctele-cheie ale evoluției genului). Am văzut engine-uri evolând încet spre fotorealism (care e evident că va fi atins cât de curând). De fapt, aceasta este singura direcție previzibilă pe care o va urma jocul la persoana I. Până atunci, aveți din ce alege pentru a vă delecta, pentru că, oricât ați fi de selectivi în materie de genuri de jocuri, nu se poate să nu aveți un FPS preferat.

Mike



MODalitatea Half-Life

HL, Halaif, Haflaif şi câte şi mai câte denumiri au fost date aceluiaşi joc, demenţial, unic, irepetabil, dar cu o rată a „reterminabilităţii" extrem de mare (cunosc persoane care i-au dat de capăt de zece-cincisprezece ori la rând şi nu se mai satură). Mai nou, MOD-ul *Counterstrike* stoarce până şi cea din urmă picătură de performanţă pe care o poate furniza engine-ul de *Half-Life* (*Quake 2* modificat) şi Internetul geme pur şi simplu sub greutatea serverelor de ordinul sutelor care au apărut peste tot, pentru toţi. Iată de ce e absolut necesară introducerea acestei rubrici în **LEVEL**. A ignora fenomenul *Half-Life* aşa cum evoluează el în acest moment nu ar fi o idee prea fericită. De aceea veţi afla pe parcursul următoarelor numere care este situaţia MOD-urilor în curs de apariţie. Multe dintre ele (fie pentru single, fie pentru multiplayer) evoluează foarte greu, pentru că sunt produse de ENTUZIAŞTI, nu de bancheri. Altele intră la categoria „proiecte moarte" la doar câteva luni după iniţiere. Totuşi, merită să ştii ce se poate face cu un motor grafic atât de puternic şi darnic. Spun asta, pentru că am simţit şi eu, ca de altfel mulţi alţii, curiozitatea de a lucra un pic cu *Worldcraft*-ul, editorul cu ajutorul căruia se produce practic orice nivel personalizat de *Half-Life*. Cine ştie, poate rubrica aceasta îi va determina pe unii să se apuce ei înşişi de editare de niveluri HL şi poate chiar să producă un MOD (= modification engl.)

Din nefericire, după cum am mai spus, majoritatea MOD-urilor apar cu mare greutate. Unele sunt încă în varianta beta, altele alpha, iar despre altele nu se cunosc decât o serie de amănunte incipiente. Eu voi încerca să vă prezint cât mai multe asemenea proiecte. Cu alte cuvinte, voi încerca să vă MODific cel puţin o jumătate din viaţă!

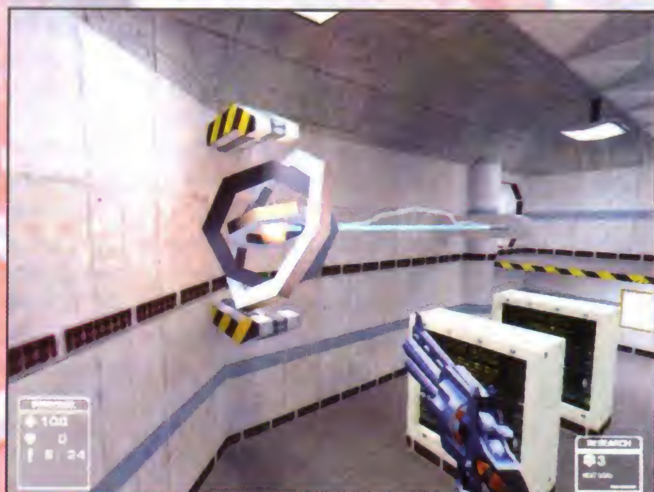
Science and Industry

SI are şansa de a fi primul MOD de *Half-Life* care apare oficial în **LEVEL**. Este dedicat exclusiv jocului în multiplayer şi aduce noutăţi serioase în domeniu. Rolul jucătorilor este acela al unui ofiţer de securitate într-una din cele două corporaţii rivale (MCL – Midland Carbide Labs şi AFD – Amalgamated Fluorodynamics) care luptă pentru dominaţie în lumea dezvoltării şi cercetării chimice şi de armament. În această funcţie, rolul său principal este obţinerea celei mai valoroase resurse umane a corporaţiei proprii: oamenii de ştiinţă. Aceşti mici ainştaini sunt singurii capabili să producă noi echipamente, aducând profit şi ordine. Profit = bani, ordine = calmarea companiei concurente.

Oamenii de ştiinţă nu se obţin prin lipirea de afişe cu „Loc vacant om de ştiinţă. Învăţământ obligatoriu: grupa mijlocie" în faţa companiei, ci prin furtocapturarea ştiinţificilor companiei adverse. Cu cât sunt mai multe asemenea creiere la dispoziţia propriei companii, cu atât cercetarea şi producţia merg mai repede.

Ca ofiţer de securitate, jucătorul trebuie nu doar să „recruteze" noi oameni de ştiinţă, dar să-i şi apere pe cei aflaţi deja în dotare.

Fiecare companie începe cu o dotare tehnică minimă şi trebuie să aleagă cu grijă calea tehnologică pe care o va urma. Degeaba se investesc eforturi masive în armament, de exemplu, dacă nu veţi fi în stare să vă protejaţi noii „recruţi" pentru că nu aveţi o armură suficient de puternică sau implanturi bionice. Unele tehnologii afectează productivitatea scientist-ilor, adică le pot face munca mai eficientă, ceea ce înseamnă mai mulţi bani câştigaţi în mai puţin timp. Desigur, nu doar metodele avansate de cercetare fac ca totul să meargă strună. Este nevoie, în primul rând, de LINIŞTE. Oamenii de ştiinţă au probleme mari când trebuie să gândească pe fond muzical de bormaşină, tractor, manele, unu' care-şi ambalează într-o fericire maşina sau îşi repară caloriferul. De altfel, pentru a fi mai aproape de spiritul *Half-Life*, nici exploziile rachetelor şi nici răpăitul (muzical pentru unii) al armelor nu contribuie prea mult la starea de pace şi „silenţă". În condiţii ca acestea, eficienţa cercetării tinde către zero, ceea ce nu e bine deloc.









Armele sunt în principiu cele din *Half-Life*, cu unele modificări şi adăugiri:

– The Briefcase („poşetuţă" din titan, foarte eficientă în luptele corp la corp; se poate face upgrade la C4 briefcase, care conţine explozibil);

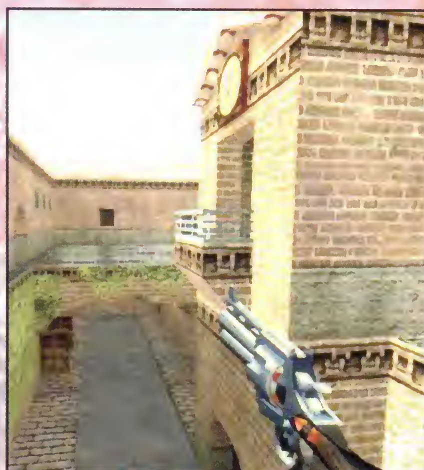
– Radio (o „armă" extrem de eficientă, pentru că emite muzică şi îi enervează pe oamenii de ştiinţă inamici, ducând la scăderea drastică a eficienţei cercetării companiei adverse)

– Mind Ray (măreşte eficienţa propriilor oameni de ştiinţă, o scade pe aceea a inamicilor)

– G-I Destabilizer (orice persoană prezentă în raza de acţiune a armei se simte foarte rău pentru câteva secunde; imaginea devine neclară şi mişcarea nesigură).

Glock-ul a dispărut, Magnum-ul are o rată de foc mai mare, dar o eficienţă mai mică, grenada de mână este lăsată pe jos, nu aruncată în modul secondary, Gauss-ul nu mai trage prin pereţi în secondary, iar Egon-ul a dispărut.

Oamenii de ştiinţă proprii nu pot fi omorâţi, aşa că, dacă aruncaţi o grenadă într-un laborator propriu, asta nu va duce decât la scăderea eficienţei cercetării. Cu toate acestea, asta nu înseamnă că ştiinţificii inamici nu pot fi spulberaţi, ba chiar e recomandabil să tapetaţi pereţii cu materie cenuşie donată de compania adversă. Aceasta va fi nevoită să cheltuiască bani şi timp pentru angajarea unor noi oameni de ştiinţă, ceea ce duce inevitabil la întârzieri în cercetare. Problema nu este însă atât de simplă: puteţi bănui că există o solidaritate de breaslă, ca să-i spun aşa, adică om de ştiinţă la om de ştiinţă trage. Cu alte cuvinte: dacă vă puneţi pe măcelărit inteligenţele adverse, eminenţele ştiinţifice aliate îşi simt propria integritate corporală ameninţată şi



le scade eficienţa. Ba mai mult, dacă vă cuprinde frenezia crimelor împotriva laboranţilor inamici, proprii oameni de ştiinţă vă vor implanta un chip (şi un **LEVEL**, în caz de necesitate) care să vă aplice electroşocuri ori de câte ori executaţi un coleg.

În *Science and Industry*, eficienţa cercetării nu depinde doar de numărul de oamenii de ştiinţă sau de upgrade-uri, ci şi de echipamentul din dotare, care poate fi la rândul său distrus. Aruncarea în aer a computerelor din laboratoarele companiei rivale produce încetiniri grave şi înlocuirea părţilor distruse cu unele noi costă mai mult sau mai puţin (în general mai mult), în funcţie de complexitatea componentei pierdute.

Arborele tehnologic este asemănător cu cel din seria Civilization. De fiecare dată când una din tehnologii este descoperită se deschide un meniu cu şase noi tehnologii (dacă sunt disponibile mai multe, doar cele mai importante şase vor fi afişate).

După ce a fost descoperită şi ultima tehnologie, oamenii de ştiinţă încep să cerceteze Future Tehnology. Cu fiecare descoperire, echipa respectivă primeşte o sumă importantă de bani.

Un ultim detaliu: jocul nu este unul de frag-uri, aşa că nu există respawn, ci clonare. Jucătorul mort se reîntoarce în joc doar contra cost (deh, tehnologia de clonare instantanee este cam scumpă...), ceea ce face ca supravieţuirea să capete accente strategice.

Atât pe luna asta. Schimbăm MOD-alitatea luna viitoare.

Mike







Kitt, Viper sau Batmobile? Mai ceva!

Trăiți'! Permiteți să raportez: agentul „doi de zero și-un șapte" la datorie! Treaba stă în felul următor: fiind expus la diferite riscuri, efectuând cele mai periculoase misiuni, pe care nici unul dintre colegii mei nu se încumetă să le încerce, am nevoie de protecție maximă, de o armă care să-mi asigure siguranța în fața celor mai teribile pericole. Inventarul: una bucată baston cauciuc negru, una bucată pistol Carpați, două bucăți încărcător 7 cartușe. Credeți că e suficient? Nici vorbă.

Tocmai de aceea, superiorii mei au decis că trebuie să se facă un pas în față. Să intrăm și noi în rând cu lumea. Și cu ajutorul colegilor noștri engleji, o să reușim acest lucru. Cum? Simplu! Mi-a spus mie un omolog din Marea Britanie, unul James Bond, pe care eu, din prietenie îl strig Jenică Bontu', că ei a primit niște mașini super performante, dotate cu tot felul de arme, ce mai, adevărate aparate de luptă, cu care agenții de acolo din străinătate nu se tem să intervină chiar și în cele mai dificile situații.

Zis și făcut! Mă prezint cu problema asta la generalul de brigadă, „Dom'le, zic, ar fi bine să vedem ce se poate face!", acesta pune mâna pe telefon, cere linie roșie cu Londra, și după vreo trei minute de discuții în engleză saxonă pe care și-o însușise la TOEFL, trântește receptorul și concluzionează: „Băi, ne trimite ei niște mașini d'astea, că a stricat Jenică al lor fo' câteva, da' trebe instruire! "

Simulatorul

Fără să mai stăm noi pe gânduri, trecem la etapa următoare, cu operativitatea specifică Poliției Române. Ne comunică englejii că ne trimit un simulator pe care să se pregătească băieții noștri pentru a fi capabili să folosească drăciile respective. Și uite așa ne trezim cu 007 Racing, joc de „plesteișăn", pe care de când l-am primit îl butonăm în draci. Așa de tare l-am îndrăgit că trebuie să vă povestesc și vouă despre el. Nu de alta, dar apare pe acolo și prietenul meu, Jenică.







Titlul în cauză este opera celor de la **MGM Interactive**, și, după cum ați intuit deja, presupune rezovarea mai multor misiuni la volanul unei astfel de supermașini. Mai exact să fiu, la bordul uneia dintre cele trei mașini pe care Jenică ni le trimite, adică Aston Martin, BMW sau Lotus. Fiecare cu armele ei secrete, fiecare cu un aspect extrem de realist, care nu trădează nicidecum forța de luptă care se ascunde în interiorul caroseriilor respective.

Pete de ulei alunecoase, nori înșelători de fum, pioneze, agrafe capsatoare, sugative și alte arme mai mult sau mai



puțin convenționale pe care să le folosim împotriva elicopterelor, a tancurilor, a oamenilor sau a vapoarelor, și, de ce nu, chiar împotriva altor super vehicule, mai ales dacă este vorba despre o partidă în multiplayer, care poate avea loc între doi jucători, și cu care ne mai distram noi.



Toate acestea se desfășoară într-o grafică „trei de", care permite mai multe unghiuri de observare a acțiunii, în care exploziile și norii de fum sunt destul de bine redate. Una peste alta, un titlu pe care, chiar dacă nu vă pregătiți pentru lupta împotriva criminalității, ca noi, vi-l recomand cu o căldură care o să topească și cele mai teribile zăpezi.

Doi de zero și-un șapte







WCW Backstage Assault

Muşchi, sudoare, zbierete, sânge şi câte-o pipiţă bătăioasă.

Vom porni la drum printr-o analiză sintactico-morfologico-sinonimo-gramaticală. Adică să puricăm puţintel titlul în cauză. *WCW*? Nimic altceva decât *World Championship of Wrestling*. Adică unul dintre cele trei campionate importante de wrestling. *Backstage*? Undeva în spatele scenei, unde nervii mai cedează şi se mai produc ceva încăierări între starurile respective. *Assault*? Pe ei că n-au gloanţeee!!!

Concluzia? Lupte sângeroase oriunde altundeva decât pe scenă. Adică în vestiare, în sala de forţă, în cele două băi, în parcare, în Media Center, dar şi în vreo două trei locuri, care nu prea am înţeles ce au în comun cu wrestlingul, şi anume Loading Bay sau Truck nu ştiu ce, adică o parcare de camioane. Mă rog, dacă aşa au vrut ei. Ei, adică cei de la **Electronic Arts**, unii dintre cei mai tari la capitolul simulatoare sportive de tot felul.

Acum că ne-am lămurit cam despre ce este vorba în jocul nostru, hai să ne afundăm puţin în detalii, că doar de asta ne-am întâlnit. Să facem cunoştinţă pentru început cu personajele. Avem la dispoziţie peste 65 de wrestleri din WCW. Şi ca să nu fie totul prea uşor, un anumit număr dintre aceştia nu sunt disponibili de la începutul jocului, ci vor fi deblocaţi prin cucerirea anumitor titluri şi trofee.



La fel stă treaba şi cu locurile de desfăşurare a meciurilor respective, şi chiar şi cu mişcările şi schemele personajelor respective. Şi partea cu mişcările este cea mai importantă, deoarece pe lângă starurile deja celebre ale WCW, avem posibilitatea de a ne crea propriul personaj, căruia îi vom defini absolut toate trăsăturile, de la cele fizice ca aspectul sau abilităţile, la mişcările dintr-o anumită situaţie.



În cauciucuri

Ceea ce este cel puţin hilar este că, datorită faptului că toate luptele se duc în afara ringului, nu mai există corzile cu care puteau fi efectuate o sumedenie de combinaţii şi scheme.

Aceste corzi au fost înlocuite cu o grămadă de cauciucuri de maşină, care apar în majoritatea locurilor de desfăşurare a luptelor.

Şi este destul de aiurea să găseşti cauciucuri de maşină prin studiourile de înregistrare spre exemplu.



Partea pozitivă a faptului că luptele nu se desfăşoară în ring este reprezentată de diversitatea de obiecte care pot fi folosite în aceste lupte. Bâte de baseball, coşuri de gunoi, scânduri, aparatură electronică, chiuvete, oglinzi, aproape tot poate fi aruncat sau folosit „pe pielea adversarului".

Modurile de joc sunt şi ele variate, de la un simplu meci până la Hardcore Gauntlet care presupune lupta continuă cu şapte adversari, se poate trece prin mai multe variante.

Din punct de vedere grafic, singurul avantaj am engine-ului folosit de *WCW Backstage Assault* este mişcarea mai naturală a personajelor. În rest, avem de-a face cu o producţie care te poate ţine extrem de mult în faţa ecranului, astfel că aveţi mare grijă când purcedeţi la „lucru".

Dr. Pepper



Counter Strike

MICUL GHID AL TERORISTULUI



Nu, nu e vorba doar de terorişti... vom discuta şi despre counter terorists şi despre multe altele. De ce? Pentru că cei care joacă Counter-Strike sunt din ce în ce mai mulţi pe la noi.

Nu este însă vorba despre un ghid foarte detaliat (dacă vreţi, se va face şi acesta), ci despre nişte indicaţii mai generale menite să ajute un începător în ale CS-ului (şi poate nu numai pe ei).

Poate că la unele dintre indicaţiile de mai jos veţi reacţiona cam aşa: „hei, dar e logic că o să fac aşa!", dar am întâlnit destui jucători de CS care nu aveau nici cea mai mică noţiune de tactică, iar astfel de indicaţii le vor fi de mare folos (şi lor şi vouă, pentru că nu o să vă mai enervaţi când o să vedeţi un membru al echipei stricându-vă tot planul de acţiune).



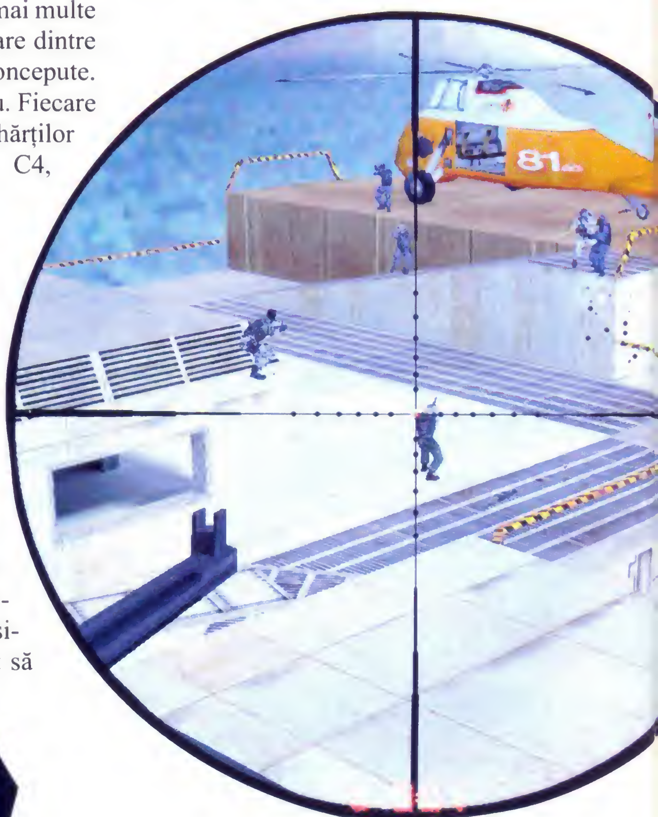
Tipuri de hărţi

În Counter-Strike, există mai multe moduri de joc, iar pentru fiecare dintre acestea există hărţi special concepute. Cum le poţi diferenţia? Simplu. Fiecare hartă are un nume iar numele hărţilor încep cu un mic indicativ: cs_, C4, es_ şi as_.

1) cs_ (Hostage maps)

Hărţile de acest gen avantajează echipa Teroriştilor. De ce? Pentru că tot ceea ce Teroriştii trebuie să facă este să acopere toate intrările şi să elimine counterii ce încearcă să pătrundă. Aşa că, dacă faceţi parte din echipa Teroriştilor, încercaţi să vă poziţionaţi astfel încât să acoperiţi una dintre căile de intrare şi asiguraţi-vă că spatele vă este asigurat. O dată ce CT au reuşit să găsească o breşă în apărarea Teroriştilor, aşezaţi-vă astfel încât să aveţi o rază de acţiune cât mai mare (din nou, încercaţi să vă asiguraţi şi spatele).

Greul acestor hărţi cade pe umerii CT. Echipa CT trebuie să atace cât mai

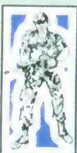


rapid poziţiile ocupate de Terorişti, altfel jocul este ca şi pierdut (dacă Teroriştii reuşesc să îşi poziţioneze bine câţiva lunetişti nu mai aveţi nici o şansă). Acţionaţi repede!

Indicații generale


Specializați-vă la început pe o singură armă. Este vital să cunoşti avantajele şi dezavantajele armei din dotare. Experimentați cât de des aveți ocazia cu acea armă.


Încercați să vă mişcați cât mai mult în jurul unui adversar în cazul luptelor de apropiere. Pentru creşterea preciziei la distanță, lăsați-vă jos şi folosiți zoom-ul (dacă arma voastră e dotată cu aşa ceva).


Nu trageți decât dacă sunteți siguri că o să vă atingeți ținta. Dacă adversarul e prea departe sau dacă nu v-a văzut, nu vă grăbiți să vă năpustiți spre el în timp ce consumați gloanțe prețioase.


Încercați să cunoaşteți cât mai bine nivelul pe care jucați (creați o sesiune de CS şi plimbați-vă prin nivel până când îl învățați pe de rost).


Dacă vi se pare că după acel colț sau acea cutie se ascunde un adversar, eliberați zona respectivă cu o grenadă.


Cunoaşte-ți colegii de echipă şi cel mai important: COMUNICAȚI! Nu vă avântați niciodată într-o luptă de unul singur. Mai luați cu voi cel puțin încă un coleg de echipă.


Ajută-ți echipa. CS nu este un joc în care kill-urile contează. Dacă ai ocazia să distragi atenția unui adversar permițând astfel unui alt coleg să salveze nişte ostateci, fă-o!


Fii atent unde tragi. Cel mai enervant lucru ce ți se poate întâmpla într-un joc este să fii ucis sau rănit grav de un coechipier care s-a grăbit să tragă fără să se asigure de țintă. Dacă ai făcut greşeala asta, cere-ți scuze altfel te poți trezi cu toată echipa pe urmele tale.


Joacă cu sunetul la maxim. Piteşte-te într-un colț şi fii atent la sunetele din jurul tău. Dacă auzi cum se apropie un adversar, lasă-l să treacă şi atacă-l apoi din spate.


Cumpără-ți de la început armură şi grenade (dacă ai bani, desigur)... îți vor fi de folos de-a lungul jocului.


Păzeşte-ți în permanență spatele. Asigură-te din când în când că nu eşti urmărit de jumătate din echipa adversă.


Ținteşte la cap. Loviturile tale vor fi letale şi vei economisi muniție. Atacați adversarii din mai multe direcții simultan. Succesul e garantat!


Dacă eşti ultimul om rămas în viață din echipa ta, foloseşte-te de toate ascunzişurile. Poți astfel să elimini orice adversar mai neatent care trece pe lângă tine fără să te observe (şi asta fără să te rănească deloc).


Dacă vezi că nu mai faci față inamicilor, retrage-te. Nu are rost să mori prosteşte (eroic, dar prosteşte). Găseşte un loc mai ascuns şi aşteaptă-ți adversarii acolo.


Dacă ai rămas în situația de 1 la 1 (doar tu şi un adversar) încearcă să îți păstrezi calmul. Fii atent la fiecare zgomot şi nu te avânta în zone descoperite.

2) C4 (Defusion maps)

Teroriştii trebuie să ajungă cât mai repede la punctul de detonare, să planteze bomba şi să oprească orice CT încearcă să se apropie.

CT trebuie să îi elimine pe toți Teroriştii înainte ca aceştia să planteze bomba, altfel le va fi foarte greu să pătrundă în zona de detonare şi să dezamorseze bomba.

Rezultatul unui astfel de joc depinde de rapiditatea cu care acționează o echipă.

3) es_ (Escape maps)

Pe acest gen de hartă echipa CT este cea avantajată. Dacă acționează repede şi reuşesc să ajungă controleze rutele de evadare înainte ca Teroriştii să ajungă la ele, jocul este ca şi câştigat. Singura soluție pentru Terorişti pe acest gen de hartă este să se grăbească spre rutele de evadare. Dacă ai însă surpriza să vezi cum ceilalți T au fost eliminați de nişte CT ce îi aşteaptă pe rutele de evadare e recomandat să fugi înapoi, să te înarmezi bine şi apoi să îți încerci norocul.

4) as_ (Assasination maps)

Pe acest gen de hartă, echipa CT trebuie să ajungă cât mai repede spre zona de salvare. Încercați să învățați harta şi alegeți rutele cele mai scurte şi mai uşoare.

Teroriştii pot controla cu uşurință o astfel de hartă dacă se poziționează în locurile cheie. Găsiți câteva locuri mai retrase dar din care aveți o rază de acțiune mare.

Mitza







Diverse

Kevlar Vest & Helmet

... sau armura în Counter-Strike. Cumpărați-o cât de repede puteți, vă poate salva viața.
Cost:
Kevlar Vest - 600$
Kevlar Vest & Helmet - 1000$



Concussion Grenade (Flash Bang)

La detonare produce un flash ce va orbi (pentru puțin timp) pe oricine se află poziționat cu fața spre ea. Excelentă în momentele în care pornești cu echipa la atac, dar nerecomandată dacă ești singur (există riscul să te orbești singur). Încercați să o aruncați pe după colțuri, întoarceți-vă repede cu spatele și apoi atacați.
Poți căra doar 2 astfel de grenade în același timp.
Cost: 200$



High Explosive Grenade

La detonare produc o mică explozie ce va afecta pe oricine se află în raza ei de acțiune. Poate lua până la 25 de puncte de sănătate. Atenție cum o aruncați, ricoșează foarte ușor și puteți avea surpriza să vă treziți că vă vine înapoi.
Poți căra doar o singură grenadă.
Cost: 300$

Smoke Gas Grenade

Produc la detonare un zid de fum. De folosit în spațiile mici. Încercați să nu treceți printr-o astfel de perdea de fum, ci mai degrabă așteptați ca adversarii să facă greșeala asta.
Poți căra doar o singură grenadă.
Cost: 300$



Defusing Kit

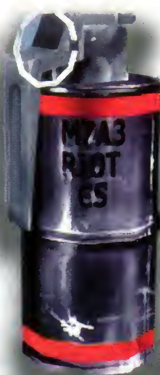
Poate fi folosit doar de echipele CT. Înjumătățește timpul în care dezamorzesi o bombă. Și asta este foarte folositor, având în vedere că o bombă trebuie dezamorsată cât mai repede.
Cost: 200$



Nightvision Googles

Adică ochelari cu infraroșu. Extrem de utili în locurile mai întunecoase.
Cost: 1250$





Knife

Cuțitul, pentru momentele în care ai rămas fără muniție.
De folosit doar dacă ești cu adevărat bun sau cu adevărat disperat. Este letal la apropiere, dar până să ajungi lângă adversar...
Cost: N/A

Arme de foc: Pistols

Heckler&Koch .45USP Tactical

Fiecare CT pornește cu acest pistol de la început.
Poate fi dotat cu silencer, letal dacă este folosit cum trebuie. Este un pistol recomandat celor care au ținta foarte bună.



Glock 18 Select Fire

Pistolul aflat în dotarea T(eroriștilor) de la începutul rundei.
Avantajul său este modul burst, care acordă un avantaj considerabil într-o luptă 1 la 1 cu un adversar ce are un pistol cu o rată de foc mai mică. Folosiți modul burst în luptele de apropiere și modul semi-automat în luptele de distanță.



Desert Eagle .50AE

Cel mai puternic pistol din joc. Atenție cum îl folosiți, are un recul destul de puternic. Folosit însă cu precizie, poate doborî un adversar foarte repede (un singur glonte este de ajuns dacă țintiți la cap, chiar dacă adversarul are armură). Atenție însă, încărcătorul se golește foarte repede.
Poate trage și prin pereții mai subțiri.
Cost: 650$



SIG P228

SIG P228 este un pistol ce are avantajul de a fi foarte rapid şi puternic (dar nu la fel de puternic ca Desert Eagle-ul). Mai este de asemenea şi destul de silenţios.

Cost: 600$



96G Elite Berettas

Pot fi cumpărate doar de terorişti. Sunt singurele arme „duale" din joc, arată bine dar stau prost la capitolul „putere de foc".

Cost: 1000$



FiveseveN

Un pistol ce poate fi cumpărat doar de CT. Destul de slab dar foarte precis.

Cost: 750$



Shotguns

Benelli M3 Super 90 Tactical

O puşcă foarte puternică, de folosit în spaţii mici. Puterea de foc a lui M3 poate doborî un adversar dintr-unul sau două focuri. Atenţie, încărcaţi ori de câte ori puteţi şi încercaţi să evitaţi luptele de distanţă când sunteţi echipat cu această armă.

Cost: 1700$



xm1014 (M4 Super 90)

Prezintă aceleaşi avantaje şi dezavantaje ca şi M3-ul, numai că este automată şi mai puternică la distanţe foarte mici. Şi la această armă trebuie să fiţi atenţi să încărcaţi ori de câte ori puteţi.

Cost: 3000$



Sub-machine guns

Heckler & Koch MP5 Navy

Una dintre cele mai folosite arme din CS şi cu siguranţă cea mai apreciată din clasa ei (precum şi una dintre preferatele subsemnatului). Este o armă ieftină dar mortală dacă este folosită cu grijă.

Cost: 1500$



Steyr TMP (Tactical Machine Pistol)

Poate fi cumpărată doar de CT. TMP-ul este una dintre cele mai subapreciate arme din joc. Deşi cu o rată de foc mai mică decât a MP5-ului şi cu o putere de foc mai mică, TMP-ul are avantajul de a fi dotată cu silencer, iar dacă este folosită cu grijă poate fi transformată într-o armă extrem de efectivă.

Cost: 1250$



FN P90

Cea mai scumpă din clasa ei. Este o armă puternică şi cu o rată de foc ridicată. Din păcate, este prea puţin precisă, dar dacă reuşiţi să vă obişnuiţi cu asta, P90-ul poate deveni o armă letală.

Cost: 2350$



Mac-10

Această armă poate fi cumpărată numai de terorişti. Este o armă ieftină şi destul de precisă. O alternativă destul de interesantă la MP5.

Cost: 1400$



UMP

Puternică dar cu o rată de foc scăzută. De asemenea, se încarcă destul de greu.

Cost: 1700$



Sub-machine guns

AK-47

Poate fi cumpărată doar de terorişti. AK-47 este o armă foarte puternică, dar şi cu un recul pe măsură. Poate trage şi prin ziduri mai subţiri, dar are dezavantajul de a fi foarte zgomotoasă. Fiind cea mai ieftină din categoria sa, AK-47 este o opţiune demnă de luat în considerare.

Cost: 2500$



SSG-552 Commando

Poate fi cumpărată numai de terorişti. Puternică dar nu foarte precisă. Pentru a corecta asta, alegeţi modul burst sau trageţi în timp ce vă folosiţi de zoom. Poate penetra zidurile mai subţiri, folosiţi acest avantaj.

Cost: 3500$



Styer Scout

Ieftină dar nu prea puternică. De folosit în spațiile largi. De asemenea nu uitați să țintiți spre piept sau cap.

Cost: 2750$



Styer AUG

Poate fi cumpărată numai de către CT. Este puternică, rapidă și precisă. Este dotată cu lunetă așa că dacă aveți bani cumpărați-o!

Cost: 3500$



A1 Arctic Warfare Magnum/Police

Cea mai puternică armă din joc. Are două niveluri de zoom – profitați de ele. A se folosi în spații largi pentru că în luptele de apropiere, timpul de încărcare foarte mare al acestei arme este un dezavantaj decisiv.

Cost: 4750$



Colt M4A1 Carbine

Această armă poate fi cumpărată numai de CT. Puternică, dotată cu silencer, M4 este una dintre cele mai folosite arme de către CT. Țintiți bine înainte să trageți cu ea.

Cost: 3100$



SG-550 Sniper Rifle

Mai slabă, mai ieftină și cu un încărcător mai spațios. Nu la fel de bună ca și celelalte din această categorie dar, totuși, o armă folositoare.

Cost: 4200$



Heckler & Koch G3/ SG-1 Sniper Rifle

Rapidă dar mai puțin puternică decât Arctic-ul. Are avantajul de a avea un încărcător de 20 de gloanțe, așa că poate fi folosită cu succes și în luptele de apropiere. O armă foarte folositoare și mai scumpă cu doar 250$ decât arctic-ul.

Cost: 5000$



Machine Gun

M249 PARA Light Machine Gun

Cea mai puternică și cea mai scumpă armă din joc. Are un încărcător extrem de spațios, așa că nu trebuie să încărcați prea des această armă. Nu este deloc precisă dar are o rată de foc foarte mare. Vă recomand această armă doar dacă aveți foarte (FOARTE) mulți bani și știți să o stăpâniți.

Cost: 5750$





talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO BANK, Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Brașov.

❑ *DA,* doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:

❑ 6 luni, la prețul de 180.000 lei
❑ 1 an, la prețul de 360.000 lei

Începând cu luna ______

Firma, cod fiscal:
Nume, Prenume:
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Loc. Cod Județ
Telefon: E-mail:

Am plătit .... lei în data de ....
cu mandatul poștal / ordinul de plată nr. ....

Am mai fost abonat, cu codul ....

talon de abonament LEVEL

4/01

talon de comandă

Atenție!

Înainte de a efectua plata vă rugăm să telefonați la redacție pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate. (068/415158, 418728)

Nu expediem reviste ramburs!

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se face cu mandat poștal pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 2200 Brașov** sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. **264100060476** deschis la **ABN AMRO BANK Brașov**.

❑ *DA,* **doresc**

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP Special Linux Red Hat 7.0	45.000 lei		

Firma, cod fiscal:
Nume, Prenume:
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Loc. Cod Județ
Telefon: E-mail:

Am plătit .... lei în data de .... cu ❑ mandatul poștal nr. ....

talon de comandă 4/01



Tombola LEVEL și Ubi Soft



Continuăm tradiția concursurilor organizate împreună cu Ubi Soft. Vă oferim ca premiu un pachet compus din Rainbow Six și mission pack-ul Eagle Watch.

1 Din ce categorie face parte Rainbow Six?
A) strategie B) acțiune C) simulator

Tombola LEVEL și



Răspundeți la întrebarea alăturată, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4 2200 Brașov.

1 ______

4/2001

Nume, Prenume:
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Loc. Cod Județ
Telefon: E-mail:



Pentru că şi războaiele stelare au matematica lor...

Excelenta linie de produse multimedia educative iniţiată de **Lucas Learning** pornind de la teme, locuri şi personaje întâlnite în filmele seriei Star Wars, se continuă cu un pachet destinat învăţării matematicii. Bine, acum, „învăţarea matematicii" sună destul de ameninţător, şi parcă nu este locul în paginile revistei noastre pentru a trimite oamenii la lecţii.

Nu, relaxaţi-vă, este vorba de un produs destinat celor de vârstă cuprinsă între şase şi nouă ani, şi al cărui nume complet vă va linişti de tot – *Star Wars Maths: Jabba's Game Galaxy.*

O aterizare forţată

Şi încă este puţin spus „forţată", pentru că la halul în care a ajuns nava ta în urma impactului cu câţiva asteroizi, nu s-ar putea spune că grămada de fiare care s-a înfipt în solul planetei de baştină a lui Luke Skywalker mai putea semăna cu un obiect zburător construit de o fiinţă inteligentă.



Şi, cum cei de la fiare vechi se pare că nu au fost impresionaţi de rămăşiţele respective, nu ţi-a mai rămas drept consolare decât briza răcoritoare a vântului prin buzunare.

Uite-aşa ajungi la Watto, cel care în film era stăpânul tatălui lui Luke Skywalker. Acesta, plin de bunăvoinţă, presimţind un oarece câştig, îţi spune că el ţi-ar vinde toate componentele ce îţi sunt necesare pentru construirea unei nave noi, dar că trebuie mai întâi să faci rost de ceva bănet.

De fapt acesta este scopul jocului, de a-ţi construi o nouă navă şi a pleca din nou printre stele.

Jocuri de noroc

Dar de, noroc că ai creier, şi mai şi gândeşti cu dânsul. Pentru că Watto îţi spune că singura metodă rapidă de a face



bănetul necesar cumpărăturilor în magazinul său de componente de navă, este de a juca la „casino"-ul lui Jabba. Din păcate, aceasta nu este şi cea mai sigură metodă, dar, asta este, nu ai de ales, aşa că ajungi la Jabba's şi ce găseşti? Patru corturi, iar în fiecare dintre acestea se joacă un anumit joc.

Cu Jabba însuşi vei avea posibilitatea să joci Holochex, adică un fel de dame. Numai că în locul pionilor se folosesc nişte monstruleţi tare haioşi, care scot tot felul de zgomote în momentul în care sunt „manipulaţi". Iar tipul de tablă pe care se joacă nu este cel clasic, de şah, ci este puţin diferit şi mai ales nu este unul singur, existând trei feluri de suprafeţe pe care se poate juca Holochex.

Apoi, în cortul lui Sebulba, vei putea juca Duelling Dice, un interesant joc de zaruri, în care apar şi simpaticii pitdroids. În Duelling Dice va trebui să faci o estimare cât mai exactă a sumei totale a pitdroids-ilor cu care vei umple trei platforme de lucru cu capacitate maximă de 30 de astfel de roboţei.



Digotto este jocul din cortul lui Teemto. Aici va trebui să foloseşti patru cifre pe care le primeşti pe rând în aşa fel încât să realizezi obiectivul anunţat prin tragere la sorţi la începutul jocului, obiectiv ce poate fi de a face un număr mai mare sau mai mic decât cel al oponentului, sau un număr cât mai apropiat de un anumit număr.

Cel mai dificil şi cel mai complex joc dintre cele patru pe care le veţi putea găsi la *Jabba's Game Plaza* este cel numit Ratts Race. În cortul lui Rats Tyerell te vei confrunta cu acesta într-un joc în care norocul, dar şi capacitatea de a face operaţii matematice şi comparaţii de arii va avea o deosebită importanţă. Iar aceasta pentru că nu veţi putea ajunge la capătul acestui joc fără a rezolva astfel de probleme la fiecare pas.

Nava

Va putea fi construită din mai multe tipuri de componente, dedicate fiecare unei anumite sarcini – motoare, scuturi, aripi, corp, hyperdrive, arme, baterii etc. Pe măsură ce vei câştiga bani, vei putea să-ţi upgradezi fiecare componentă, astfel încât să faci faţă încercării finale: va trebui să-l ajuţi pe Watto curăţând de

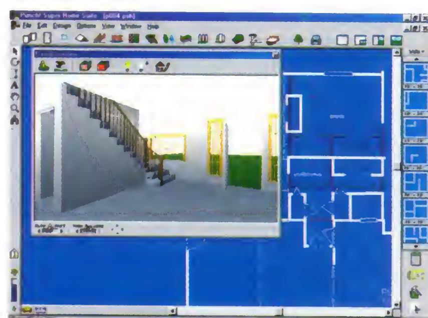


gunoi spaţiul din jurul planetei Tatooine. Bineînţeles, Watto te va plăti pentru asta, ceea ce îţi va permite să-ţi cumperi un hyperdrive, componenta esenţială pentru plecarea de pe planetă.

Sincer, dar sincer de tot, *Star Wars Maths* mi s-a părut cel mai amuzant joc dedicat celor mici, pentru învăţarea matematicii. M-am jucat *Star Wars Maths* până şi eu, parc-aş fi dat în mintea copiilor. Mai ales că am putut juca şi cu câţiva amici de-ai mei, pentru că jocul poate fi jucat şi în doi, pe acelaşi calculator. Redevenind serios, pot comunica părinţilor interesaţi că-şi pot lăsa liniştiţi copii în seama *Star Wars Maths*, pentru că deviza acestei serii multimedia – „A Force For Young Minds" – nu este vorbă în vântul solar.

Marius Ghinea

PRODUCĂTOR: Lucas Lerning
OFERTANT: Ubi Soft România
Tel: 01-2316769



Super Home Suite

Un program complex pentru proiectarea viitoarei voastre case.

Produs de **Punch! Software**, *Super Home Suite* impresionează de la bun început prin vastitatea sa. Pachetul multimedia în review cuprinde şapte module principale: 3D Home Design, Floor Plan Trace, AutoFraming, Home Estimator, 3D Furniture Workshop, 3D Landscaping, RealModel. Fiecare dintre acestea se adresează unei necesităţi sau moment specific ce apare în proiectarea şi construcţia unei case.

3D Home Design oferă uneltele necesare ca, prin simplu drag-n-drop, să puteţi crea planul întregii voastre case. În acest scop, vă va fi de folos o bibliotecă impresionantă de obiecte, cum sunt uşi, ferestre, scări sau chiar layout-uri de camere. FloorPlan trace este un utilitar care vă permite scanarea unei schiţe conţinând ideea de proiectare a unei camere, şi transformarea acesteia în desen de proiectare, perfect integrabil în restul planului. AutoFraming vă oferă posibilitatea vederii 3D a oricărui element constructiv, din orice perspectivă. O funcţie asemănătoare o are 3D Furniture Workshop, ce conţine o bibliotecă de obiecte 3D de mare întindere, dar şi posibilităţi complete de editare elementelor de mobilier sau decorative. De altfel, toate aceste module dedicate proiectării 3D îşi găsesc încununarea în 3D Landscaping, ce permite vederea 3D a întregului ansamblu, integrat în peisajul înconjurător. Acest peisaj poate fi la rândul său editat, pentru crearea de grădini sau dependinţe. Un modul aparte este cel numit RealModel, al cărui scop este de a vă transforma planul virtual în elemente de carton şi hârtie ce pot fi asamblate pentru obţinerea unui model real la scară.

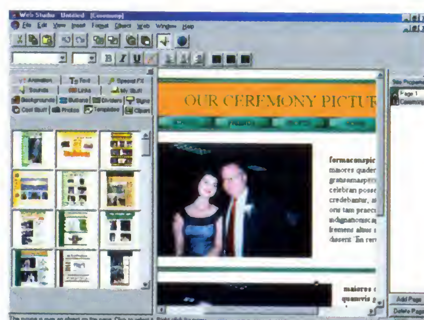
Oferind o calitate grafică de excepţie şi o interfaţă intuitivă şi accesibilă, *Super Home Suite* este un produs interesant al firmei **Punch! Software**, produs a cărui utilitate, însă, depinde şi de starea economică a eventualilor utilizatori.

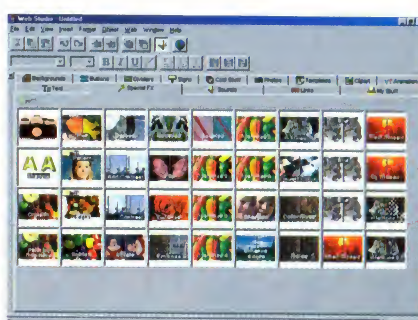
Marius Ghinea

PRODUCĂTOR: Punch! Software
OFERTANT: Monosit Conimpex
Tel: 01-3302375
Fax: 01-3306351

Web Artist 2.0

Despre cum vă puteţi crea propriul site web în câteva minute!





Pachetul *Web Artist 2.0* este un produs multimedia destinat celor care doresc să îşi creeze un site pe Internet, dar nu au nici un fel de cunoştinţe de programare sau de editare HTML. Practic, programul pe baza căruia este „construit" pachetul *Web Artist 2.0*, şi anume *Web Studio 2.0*, face tot ceea ce este necesar pentru ca acţiunile voastre, în special simple drag-n-drop-uri, să fie suficiente pentru apariţia unui site Internet. De aceea, până la urmă, cel mai important lucru pentru utilizatorul pachetului *Web Artist 2.0* este să ştie să mânuiască mouse-ul!

De la bunul început al construcţiei site-ului cu ajutorul *Web Artist 2.0* şi până în momentul în care acesta devine funcţional, trebuie parcurse 3 etape, a căror caracteristică principală este simplitatea. În prima etapă se creează layout-ul viitorului site, care poate fi original sau se poate alcătui pe baza bibliotecii de layout-uri presetate. Apoi, urmează etapa adăugării propriului conţinut, acela care vă personalizează site-ul şi care reprezintă, până la urmă, scopul pentru care acesta va exista. Acum este momentul în care veţi introduce de la tastatură partea de text din conţinutul viitorului site. Mai departe, însă, drag-n-drop-urile vor fi suficiente, pentru că urmează să adăugaţi clip-art-uri, fotografii, animaţii, sunete şi link-uri în site-ul vostru.

Veţi fi ajutaţi în această etapă de existenţa unei vaste biblioteci ce conţine 31.000 de artwork-uri, 2300 de fotografii, 2200 de fundaluri, 1500 animaţii şi 300 de sunete, ce vor constitui efectele speciale şi elementele „de furat ochiul" cu care vă veţi putea îmbogăţi site-ul.

A treia etapă este la rândul ei foarte simplă, deoarece, cu ajutorul modulului Upload Wizard, fără a fi nevoie de un program FTP, vă veţi putea upload-a site-ul fără nici un fel de dificultăţi, după care acesta va fi gata pentru a fi accesat de oriunde, şi cu orice browser.

Fiind un produs din seria *Home* a firmei **Sierra**, *Web Artist 2.0* este un program care se adresează utilizatorului „casnic", fără experienţă în domeniu, ajutându-l să obţină rezultate bune cu minim de efort şi cunoştinţe. În această direcţie, interfaţa simplă şi manualul excelent realizat, ce detaliază la amănunt fiecare element şi funcţie a programului, vor fi de mare ajutor novicilor în ale şantierelor web.

Marius Ghinea

PRODUCĂTOR: Sierra Home
OFERTANT: Monosit Conimpex
Tel: 01-3302375
Fax: 01-3306351



Proof of life

În fiecare zi, pe tot Pământul dispar oameni. Principala cauză: răpirea pentru răscumpărare. Atacatorii iau ostatici, cer răscumpărarea şi negociază. Pentru familie este o problemă sentimentală. Pentru cei care răpesc este pur şi simplu o afacere. Cam acesta este miezul filmului *Proof of Life*. Iată şi povestea care îmbracă acest miez. Peter Bowman (David Morse), un inginer american în America Latină, este răpit pentru o recompensă de 3 milioane de dolari. Atacatorii nu sunt alţii decât forţele antiguvernamentale din ţara respectivă, şi, cum era de aşteptat sunt nemiloşi în acţiunile lor.



Abandonată de compania soţului ei, Alice (Meg Ryan) refuză să renunţe. Hotărăşte să-l aducă acasă. Însă îşi dă seama că nu poate face acest lucru. Are nevoie de ajutor. Şi iată că apare unica speranţă de a-l salva pe Peter, expertul în răpiri şi răscumpărări Terry Thorne (Russel Crowe). Acesta acceptă slujba şi în curând îşi dă seama că este o sarcină mai dificilă decât a crezut la început. După un început promiţător încep negocieri interminabile, în care Alice şi Therry încep prin a învaţa să se respecte unul pe celălalt, şi sfârşesc prin a fi atraşi unul de celălalt. În final, cu ajutorul unui alt negociator, Dino (David Caruso) şi un trio de mercenari bine antrenaţi, Terry riscă o operaţiune de salvare care se poate termina într-un dezastru sau într-un triumf.

Acţiunea filmului este captivantă, iar împletirea elementelor de thriller cu cele sentimentale fac din acesta un potenţial succes cinematografic. Filmul este realizat de Taylor Hacford, cel care a realizat şi filmul Avocatul Diavolului, un film de suspans deosebit de apreciat la momentul apariţiei sale. Proof of Life este un thriller despre disperare, loialitate şi



credinţă, un film care militează împotriva răpirilor de pretutindeni.

Distribuitor: InterCom Film România
Data apariţiei: 20 aprilie 2001





Băi, care mi-ai şparlit maşina?

Într-o noapte, doi foarte buni amici (cam trăzniţi cei drept!) au petrecut o noapte de pomină. Din păcate, nu îşi pot aduce aminte de absolut nimic. Nici măcar unde au parcat maşina! Problema cea mai mare nu este că nu ştiu unde le este maşina, ci că acolo se află cadourile pe care le-au cumpărat pentru prietenele lor cu care tocmai doreau să se împace. Le mai rămâne o singură soluţie: să reconstituie pas cu pas noaptea trecută în speranţa că vor afla unde le este maşina. Rezultatul este o comedie savuroasă, în care secvenţele se îmbină ca un puzzle care la sfârşit reconstituie noaptea de pomină a celor doi. Filmul este regizat de Danny Leiner care a mai regizat „Freaks and Geeks", scenariul este scris de Philips Stark, care a mai scris „That '70 Show" şi este produs de Wayne Rice („Suicide Kings"), Broderick Johnson, Andrew Kosove şi Gil Netter.

Iată şi un amănunt picant: scenaristul Philip Stark a recunoscut că o serie de caractere şi situaţii din film sunt bazate pe cercul său de prieteni.

Distribuitor: InterCom Film România
Data apariţiei: 6 aprilie 2001



Patch Patch Patch

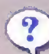
Attune Managed Download Discontinued

The Attune download has been canceled because your computer does not meet the minimum system requirements to successfully use Attune. These requirements are:

OK

Mai încerc o instalare şi pe maşina de spălat ALBALUX şi, dacă tot nu merge, am să recurg la ultima soluţie: termo-plonjonul sovietic cu MS-DOS 3.30 preinstalat. E probabil cea mai potrivită configuraţie hard pentru acest program atat de pretenţios. Imagine primită de la Cătălin Ştefănescu.

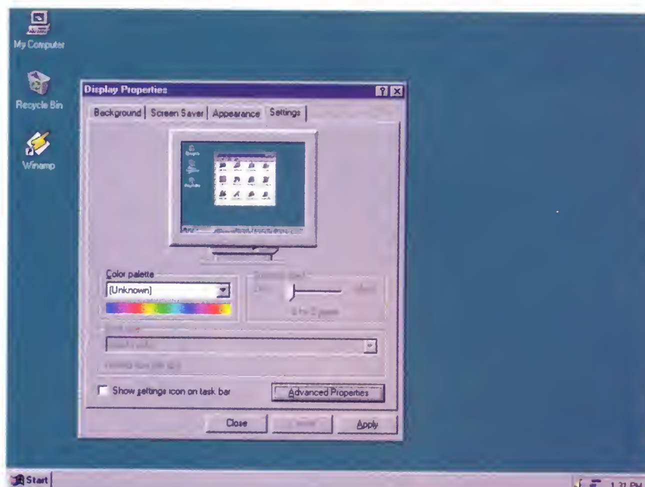
Setup is completed



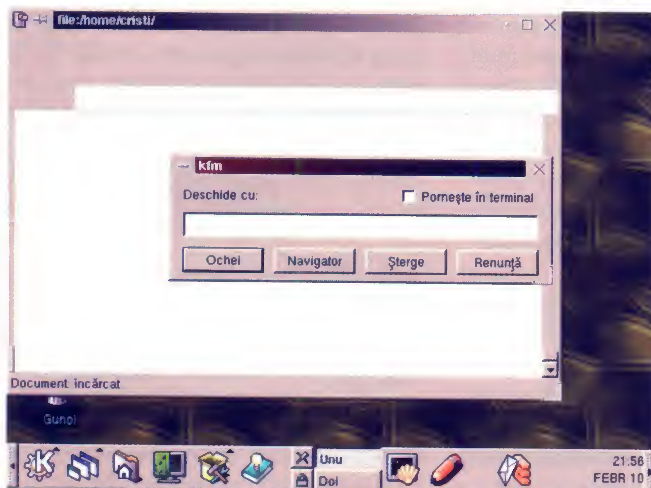
You must restart windows or computer.

Yes No

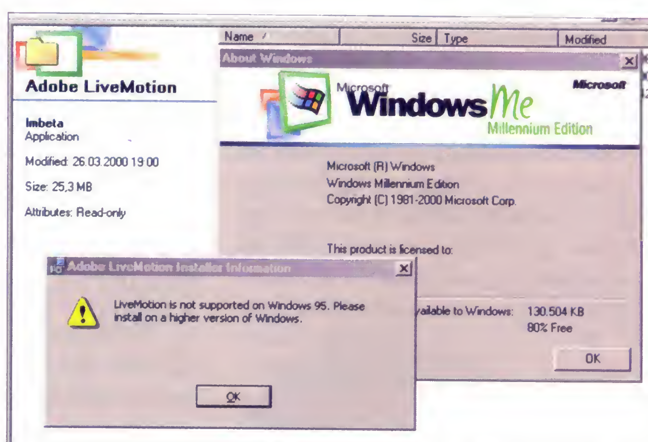
Yeah RIGHT!!! imagine primită de la Pop Marian



Hmm... zero din cinci pixeli! Oare cum arată acest zero? Văd că are faţă de „ferestre"! Imagine primită de la Cosmin Codita



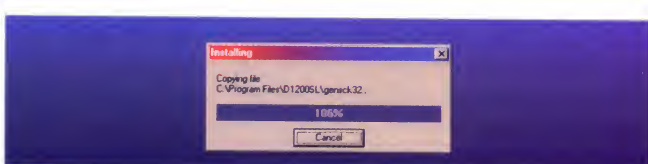
O.K. sau Ochei! Cine ştie? Imagine primită de la Cristi



Nu ştiam că există o versiune mai nouă de Windows, dar se mai întâmplă şi la case mai mari! Imagine primită de la RaduCo



Se pare că Gozilla vrea să dea jos tot Internetul dacă o ţine în ritmul acesta! Imagine primită de la Ionescu Gabriel Valentin



Se mai întâmplă, ce pot să zic! Imagine primită de la Andrei Tabarcea

• Vând jocul oroginal Free space 2, jocul; este de 3 CD originale, preţ 300 milioane lei, neg. Tel:

TOTUŞI, nu ştiam că jocurile „oroginale" sunt aşa de scumpe! Atunci se explică rata ridicată a pirateriei la noi în ţară! Imagine primită de la Cristi Cusmir

Câştigătorul din numărul acesta este Cristi Cusmir pentru perseverenţa şi spiritul de observaţie!

Aparatură de joacă

Pentru cei ce vor să audă şi să vadă mai bine...

Leadtek WinFast GeForce2 GTS

Viteză, viteză, cât mai multă viteză! Dar nu numai viteză, ci şi TV-out. Şi? Păi, GeForce2, şi asta înseamnă cele mai noi efecte grafice, „motor" hardware de calcul al transformărilor şi iluminării, memorii rapide şi simplu de „overclockat", DVD, rezoluţii mari în jocuri (monitor bun şi mare să fie!) şi, în general, o mare satisfacţie pentru cine are o astfel de placă grafică în PC-ul de acasă. WinFast GeForce2 GTS oferă toate aceste lucruri şi chiar şi alte câteva pe lângă: un cablu S-Video, un cablu pentru semnal Composite şi un adaptor care să rezolve problema compatibilităţii între conectorii de pe la TV-ul pe care fiecare îl are pe-acasă şi ieşirea video a plăcii grafice. În rest... mamă, ce cooler are! Un radiator imens - pentru o placă video - în care suflă aer un ventilator aşezat lateral conform ultimului „răcnet" al inginerilor de la Lead-



tek, veghează asupra temperaturii la care chipul video poate să ajungă, mai ales că oricine cumpără aşa ceva se gândeşte şi la overclocking pe lângă toate celelate calităţi. Păi, un astfel de sistem de răcire ar trebui să permită nişte viteze de tact (ale cipului video, bineînţeles) care să spulbere orice pretenţii în domeniu ale prietenilor care au tot un GeForce2 în PC. Toate bune şi frumoase până aici, dar... nu are decât 32 MB RAM. Ei bine, nu vă faceţi probleme, cei 64 MB pe care alţii îi au pe plăcile lor video (şi cu care se şi laudă) nu folosesc mare lucru dacă nu ai acasă un monitor de vreo cel puţin 19 ţoli care să fie în stare de 1600 x 1200 la o rată de refresh de cel puţin 75 Hz. De ce? Cum altfel se poate juca Quake 3 într-o asemenea de rezoluţie? Experienţa mea personală ar spune că orice rezoluţie mai mare decât 1024 x 768 este destul de greu accesibilă unui gamer de pe plaiurile mioritice din motive de mărime a monitorului. Sau, mai bine zis, din motive de micime a monitorului. Asta ca să nu mai vorbim de ochii care obosesc mult mai repede când rezoluţia este mare şi rata de refresh este mică, aşa că o să presupun că o rezoluţie de 1024 x 768 este mai mult decât rezonabilă, iar la această rezoluţie WinFast-ul nostru se descurcă foarte bine, chiar şi la adâncimea de culoare de 32 de biţi, indiferent de jocul pe care trebuie să-l ruleze. Şi dacă ne mai gândim şi la posibilitatea de a folosi un TV cu ecran mare în locul monitorului...

Ofertant: Skin Media
Telefon: 01-231 50 97
Preţ: 208 USD

Zoltrix Nightingale Sound Card

Plictisitor acest sunet stereo. Parcă nu prea pot să simt de unde vine adversarul şi nici nu pot să ştiu dacă maşina aia din stânga este încă în spatele meu sau nu. Adică... pot, dar dacă aş avea o placă de sunet care are ieşiri şi pentru a doua pereche de boxe... ce viaţă ar mai fi! 3D sound din cel adevărat, sunet poziţional în jocuri, tot soiul de plug-in-uri din Winamp care să facă sunetul muzicii să se învârtească în jurul meu... dar toate astea costă mai cam mult... sau nu? Zoltrix este o placă de sunet care costă numai 13 USD, şi la o calitate acceptabilă a sunetului oferă toate facilităţile de ultimă oră pe care un gamer le vrea în domeniul sunetului. Placa asta are patru ieşiri, intrare de microfon, intrare de linie, ieşire



SPDIF şi, desigur, nelipsitul port pentru tot soiul de „beţe de zbor" sau orice alt game controller s-ar mai potrivi în conectorul cu pricina. Calitatea sunetului în jocuri este acceptabilă, ba având în vedere preţul plăcii este chiar bună. Poziţionarea sunetului se face conform standardului HRTF 3D, adică acel standard de extensie a sunetului 3D, care îngăduie şi o oarecare posibilitate de a te mişca din punctul central al sistemului de boxe – pe care vorbitorii nativi de limbă engleză îl numesc sweet spot – fără a pierde senzaţia de a fi „în mijlocul" evenimentelor. La capitolul mp3, Nightigale se descurcă binişor mai ales dacă boxele pe care le are la dispoziţie sunt bune.

Ofertant: K-Tech
Telefon: 01-222036
Preţ: 16 USD

Jazz Rebel 2.1

Ce este domnule „Rebel"-ul ăsta? Păi, ce să fie altceva decât un sistem stereo de boxe fabricat de Jazz. Pe lângă cei doi sateliţi are şi un subwoofer. Pentru un sistem de boxe pentru PC se poate spune că este destul de bun dacă nu ai urechi foarte pretenţioase. Ceea ce-i lipseşte în primul rând, este o posibilitate (cât de mică) de a regla basul, sau frecvenţele înalte, sau orice altceva în afara



volumului. Dacă tot veni vorba de volum, este suficient de intens (sau tare) ca să mulţumească inclusiv pe cei din camera vecină. Cei care au o placă de sunet al cărei driver să permită amplificarea frecvenţelor înalte (în primul rând cele înalte, căci aici cei doi sateliţi ar trebui puţin ajutaţi) vor fi mulţumiţi cu ele în jocuri. Basul are un sunet profund, dar fiind generat prin reflexie este oarecum insuficient de profund, mai ales la un volum mic de sunet. Dar cine se joacă sau ascultă muzică reglând volumul sunetului la minimum? Pe de altă parte, folosind egalizatorul din Winamp, sau cel din Media Player 7, ambele punând la dispoziţia doritorului de reglaje suficient de multe frecvenţe, sunetul muzicii poate fi reglat mulţumitor, chiar dacă mulţumitor nu înseamnă exact perfect.

Ofertant:Comrace Computers
Telefon:01-321 18 18
Preţ: 36 USD

Decibelu

Cu urechea pe DVD

Filmul pe DVD înseamnă şi o experienţă audio totală prin standardul Dolby Digital.

Ar putea părea surprinzător pentru noi, cei obişnuiţi ca audiţia stereo să se realizeze prin numai două canale, să aflăm că în lumea filmului, stereo însemna de la patru până la şapte astfel de canale. Iar aceasta se întâmpla, surpriză, chiar în anii '50. În formate de film precum CinemaScope (pe 35 mm) sau Todd-AO (pe 70 mm), canalele de sunet multiple erau înregistrate pe bandă magnetică ce era ataşată celei de celuloid. Pistele audio erau apoi citite de capete magnetice montate în proiector, şi transmise la amplificatoare multiple, în final sunetul fiind emis de mai multe incinte acustice.

La fel de suprinzător este faptul că aproape toate aceste incinte acustice erau poziţionate în faţa spectatorilor, şi numai una singură în spatele acestora. Canalul redat de aceasta din urmă (sau din spate, nu?) era numit canal „de efecte", şi era în general folosit pentru redarea unor elemente aparte ale atmosferei filmului, cum ar fi vocile „eterice" în producţiile de inspiraţie religioasă.

Deşi costurile stereofoniei în film s-au dovedit la finele anilor '60 şi la începutul deceniului următor ca fiind mult prea mari în contextul unei perioade de criză a industriei filmului, experimentele în domeniu au continuat. Mai ales că nu putea fi lăsat deoparte sunetul stereo, un concept născut din competiţia cinematografului cu televiziunea. Chiar dacă în casele fiecărui american găseai un televizor, acesta era încă mono, şi nu oferea o calitate audio foarte bună. Pe când, în cinematografe, sunetul stereo cu canale multiple era un atu ce nu putea fi scăpat din mânecă.

Treptat, până în anii '80, importanţa canalului audio din spate, cel de efecte, a crescut. Astfel, în spatele spectatorilor au fost plasate două canale audio, ce au fost numite „de surround", fiind folosite continuu pentru realizarea unui ambient sonor cât mai firesc, şi nu doar ocazional pentru crearea de efecte dramatice. Iar canalele din spatele marelui ecran au devenit mai puţine, preferându-se plasarea acestora în lateralul sălii de cinema. Practic, se născuse surround-ul.

„Surround goes digital"

Era digitală a adus cu sine apariţia standardului Dolby Digital, născut către public o dată cu filmul „Batman Returns", în 1992. Spre deosebire de mai vechile standarde ale Dolby Laboratories, şi anume Dolby Surround şi de Surround Pro Logic, în care surround-ul este alcătuit dintr-un singur canal, de bandă redusă, redat prin două boxe, Dolby Digital permite existenţa a două canale de surround, independente, ce oferă aceeaşi calitate audio înaltă ca şi canalele „de faţă" (stânga, centru şi dreapta). Celor trei canale de faţă, precum şi acestor două canale de surround, deseori numite LS (Left Surround) şi RS (Right Surround), li se adaugă un canal dedicat frecvenţelor joase, numit LFE. Abrevierea vine de la „Low Frequency Effects" şi desemnează acea parte din materialul sonor care „se simte" mai mult decât se aude. De aceea, canalul LFE nu are o poziţionare spaţială anume, standardul Dolby Digital permiţând chiar direcţionarea acestui canal spre acele incinte acustice din sistem care posedă difuzoare ce pot reda frecvenţele joase şi foarte joase. De cele mai multe ori, însă, canalul LFE este din oficiu direcţionat spre un subwoofer.

Avem, deci, în standardul Dolby Digital cinci canale audio ce servesc poziţionării sunetului şi redării sale cu maximă fidelitate, şi un canal destinat exclusiv frecvenţelor foarte joase, ce foloseşte o lărgime de bandă de zece ori mai mică (0,1, parcă?) decât celelalte cinci. Acesta este motivul pentru care veţi întâlni deseori specificaţia 5.1 adăugată la denumirea Dolby Digital, în special în cazul numelui anumitor sisteme de boxe destinate decodării şi redării acestui tip de surround. Vă atrag atenţia asupra unui lucru, însă. Veţi găsi deseori denumirea de AC-3 folosită în loc de cea de Dolby Digital. Explicaţia constă în faptul că AC-3 este o componentă atât de importantă a formatului Dolby Digital încât a ajuns la identificarea celor



Creative DTT 2200, sistem de amplificator şi boxe 5.1.

două denumiri. Dar, ce este acest AC-3?

Trebuie să știți că șase canale de sunet digitizate înseamnă o mare cantitate de informație. Ori, suportul fizic actual al formatului Dolby Digital este DVD-ul, suport pe care trebuie să mai încapă și filmul! De aceea, Dolby Laboratories au elaborat algoritmi de codare destinați a reduce dimensiunile materialului audio digital presupus de formatul Dolby Digital. Numai că astfel de algoritmi trebuie să se ocupe și de reducerea zgomotului



Creative SB Live! Value 5.1.

rezultat din compresia audio. Astfel a apărut AC-3, care reprezintă cea de-a treia generație de astfel de algoritmi. Datorită faptului că, practic, AC-3 este baza formatului Dolby Digital, cele două denumiri sunt adeseori folosite una în locul celeilalte.

În rândurile ce urmează veți lua cunoștință cu cele mai noi produse din categoria celor destinate decodării și audiției Dolby Digital pe PC.

Creative SB Live! 5.1

Pionierii sunetului pentru PC se dovedesc încă o dată (a câta oară?, că eu deja am început să pierd șirul...) foarte inspirați în politica conceperii propriilor produse, și aduc în fața utilizatorilor o placă de sunet capabilă să facă decodare Dolby Digital. Profitând la maxim de programabilitatea și reprogramabilitatea genialului procesor EMU10K1, meseriașii de la Creative Technology au făcut din Sound Blaster Live! o placă de sunet capabilă și de decodare Dolby Digital. Practic, acum există două noi versiuni de Live!, adică un SB Live! Platinum 5.1 și varianta sa populară, adică SB Live! Value 5.1. Acestea prezintă două feluri de îmbunătățiri, una software iar cealaltă hardware.

Pe partea de soft, este vorba de un adaos la utilitarul Creative Surround Mixer, care permite activarea decodării AC3 (adică Dolby Digital), și oferă o opțiune de „Bass Redirection". Aceasta permite direcționarea canalului destinat subwoofer-ului către cele 5 surse de sunet, în cazul în care acestea sunt deservite de incinte acustice capabile de redarea optimă a frecvențelor joase, și nu sunt niște simpli sateliți proiectați numai pentru redarea frecvențelor medii și înalte. Decodarea Dolby Digital este executată de procesorul plăcii de sunet, și nu consumă din resursele CPU-ului.

Hardware, la mufele de ieșire tip Line Out, ce erau până acum în număr de două, pentru perechea de boxe din față (Front) și perechea de boxe din spate (Rear) s-a mai adăugat una. Care, premieră absolută, poate funcționa ca ieșire digitală obișnuită, dar și ca ieșire analogică pe două canale. Adică, prin introducerea unui jack mic stereo obișnuit în mufa respectivă, pe un canal se poate scoate semnalul pentru difuzorul de centru, iar pe celălalt pentru subwoofer. După cum vă dați seama, împreună cu celelalte două ieșiri, cea de Front și cea de Rear, această a treia ieșire de tip Line Out aduce cele două canale care mai erau necesare pentru a avea output-ul 5.1 rezultat în urma decodării Dolby Digital!

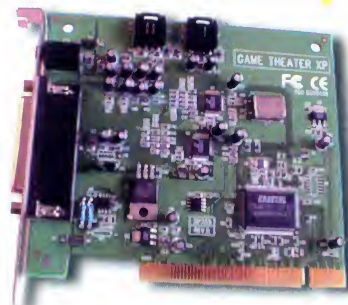
Ce vă mai este necesar? Un sistem de amplificare și redare 5.1. Bineînțeles, Creative l-a lansat pe piață o dată cu apariția versiunilor Dolby Digital ale SB Live!. Este vorba despre Creative Desktop Theatre DTT2200, care oferă tot ceea ce este necesar pentru conectarea la SB Live! 5.1 și redarea celor 6 canale din formatul 5.1. Adică, există 5 sateliți și un subwoofer, dar și cablurile audio configurate perfect pentru a face legătura între cele trei mufe de ieșire ale SB Live! Platinum 5.1 sau SB Live! Value 5.1 și intrările DTT2200. Puterea pe fiecare din cei 5 sateliți este de 5 Watt RMS, iar pe subwoofer de 17 Watt RMS. Literalmente, sistemul DTT2200 m-a impresionat, atât în ceea ce privește calitatea redării, cât și prin extraordinar de simpla sa conectivitate cu noile versiuni 5.1 de SB Live!. Iar subwoofer-ul este capabil de performanțe deosebite, fără rezonanțe și distorsiuni, fiind depășit în opinia mea numai de subwoofer-ul Woox din vechiul sistem Microsoft DSS80. Recomand perechea SB Live! Value 5.1 și DTT2200 ca fiind cea mai reușită combinare a unui preț imbatabil cu o calitatea audio bună, o soluție excelentă ce conține atât un decodor Dolby Digital, dar și sistemul audio necesar audiției 5.1.

Hercules Game Theater XP

Spre deosebire de seria Live! de la Creative, această placă de sunet este o noutate pe piața de profil. De aceea, nu o voi analiza numai sub aspectul funcțiilor și dotărilor sale dedicate formatului Dolby Digital, ci sub toate aspectele presupuse de utilizarea acestei plăci de sunet. Hardware-ul Hercules Game Theater XP este alcătuit din două părți: placa de sunet propriu-zisă, ce se instalează într-un slot PCI, și un breakout box, o cutie externă. Legătura dintre breakout box și placa de sunet se face printr-un cablu gros, ce oferă reconfortantă senzație de soliditate și fiabilitate. Dacă placa de sunet nu este prin nimic spectaculoasă, în schimb breakout box-ul este sursa unor surprize mai mult decât interesante.

Cutia magică

Am ales acest subtitlu pentru că este de domeniul magiei felul în care într-o cutiuță metalică cu puțin mai lată decât un CDROM drive se află o mulțime de mufe și conectori pe care și i-ar dori orice pasionat de jocuri, muzică și filme pe DVD. Înainte de toate, la spatele breakout box-ului semnalez prezența a șase mufe RCA aurite, destinate trimiterii semnalului către cele 6 canale ale formatului Dolby Digital (numit 5.1, adică: două canale de față, două canale de spate, un canal de centru și un subwoofer, corespunzător canalului LFE). Cele două mufe



Placa PCI a Hercules Game Theater XP.

corespunzătoare canalelor de față se folosesc și pentru ieșirea stereo obișnuită (Line Out).

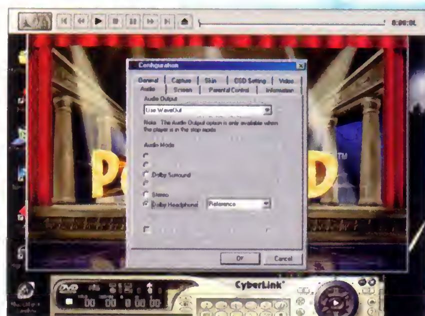
Tot la capitolul audio, în față se află două mufe RCA aurite ce corespund unei intrări stereo de tip Line In, dar și o mufă mamă pentru jack mare, destinată intrării de microfon. Nivelul volumului



Breakout box-ul Hercules Game Theater XP (vedere față/verso).

pe intrarea de microfon poate fi reglat dintr-un buton rotativ. Lângă acesta se află un alt buton rotativ, şi anume cel de volum al ieşirii audio pentru căşti. Sub acest buton rotativ de volum se află mufa mamă pentru jack stereo mare destinată ieşirii pentru căşti. În pachetul Hercules Game Theater XP se află o mufă convertoare de format al dimensiunii jack-ului, astfel încât cei ale căror căşti au jack stereo mic, nu vor avea nici un fel de probleme în utilizarea ieşirii pentru căşti a acestei plăci de sunet.

Pe lângă toate aceste intrări şi ieşiri analogice, breakout box-ul Hercules Game Theater XP mai oferă, pe latura din



PowerDVD, cu setările pentru audiție Dolby Headphone.

spate, o intrare şi o ieşire digitală S/PDIF, precum şi o intrare şi o ieşire digitală pentru cablu optic. Bineînțeles, intrarea digitală S/PDIF poate fi folosită pentru conectarea la ieşirea digitală a unei unități CD-ROM, pentru audierea în cele mai bune condițiuni a CD-urilor audio.

Toate mufele audio sunt aurite, spre deosebire de celelalte, la care un asemenea procedeu de acoperire metalică nu este necesar. Aceasta pentru că celelalte mufe sunt patru, PATRU, conectori USB, precum şi un gameport clasic. Doi din conectorii USB şi gameport-ul se află pe partea din față a breakout box-ului, ceilalți doi în spate. Vedeți, dar, că aveți o căpiță mare de posibilități de conectare la PC a device-urilor destinate controlului în jocuri, cum sunt joystick-urile, volanele, gamepad-urile şamd., dar şi a player-elor MP3 care folosesc pentru încărcarea fişierelor MP3 o legătură la portul USB al calculatorului.

Tot pe latura din spate a breakout box-ului se mai află şi o intrare MIDI şi o ieşire MIDI, pe mufe DIN cu cinci picioruşe. Apreciez existența acestor mufe ca pe un bonus, deoarece, în opinia mea, Hercules Game Theater XP nu este destinată muzicienilor. În această convingere mă adânceşte şi configurația sintetizatorului MIDI intern, ce este cu precădere dedicat jocurilor, în special prin suportul DLS extins. Totuşi, pentru cei dornici de sunete de calitate peste medie, există în dotarea software a Hercules Game Theater XP şi sintetizatorul Yamaha S-YXG50.

Pentru jocuri

Engine-ul de accelerare audio dedicat poziționării 3D a sunetelor din jocuri este unul bazat pe tehnologia Sensaura, destinat DirectSound 3D. Pe baza acestuia, şi cu oarece adăugiri software, pot fi însă folosite şi EAX şi A3D, bineînțeles, cu un consum de procesor suplimentar. Ca o opinie personală, emularea EAX realizată de Hercules Game Theater XP este cea mai bună pe care am auzit-o până acum, dar nu ajunge la înălțimea originalului, adică a SB Live!, sub aspectul modelării acustice a mediilor din jocuri.

Cât despre poziționarea audio tridimensională, am fost plăcut impresionat de Hercules Game Theater XP. Dacă vă spun că în Thief am auzit foarte clar cum se apropie o patrulă din spate, cred că am spus suficient. Da, în sfârşit, prin Hercules Game Theater XP, engine-ul de accelerare audio Sensaura este bine conceput pentru poziționarea fără greş a surselor audio.

Software

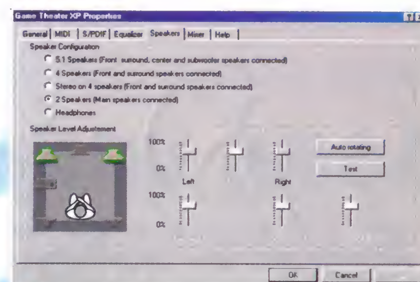
Hercules Game Theater XP vine la pachet cu o grămadă de software util. În primul rând aş pomeni aici de PowerDVD, un player DVD care exploatează capacitățile de decodare audio Dolby Digital ale Hercules Game Theater XP, asigurându-vă o audiție perfectă în configurația 5.1 a sistemului audio. Menționez că acest program de DVD playback oferă posibilitatea conversiunii formatului 5.1 în altul dedicat audiției în căşti, prin standardul Dolby Headphone. Adaug că PowerDVD va putea folosi această placă de sunet şi pentru redarea audio în format DTS, momentan mai puțin răspândită pe DVD.

Apoi, o suită de programe alcătuită din MusicMatch Jukebox, Siren Jukebox Xpress şi Magix playR Jukebox vă va fi de folos la audiția şi organizarea fişierelor MP3. Pentru cei interesați de karaoke se află în pachet şi Kool Karaoke Lite, iar pentru lucru audio multipistă versiunea Xpress a programului Acid de la Sound Forge.

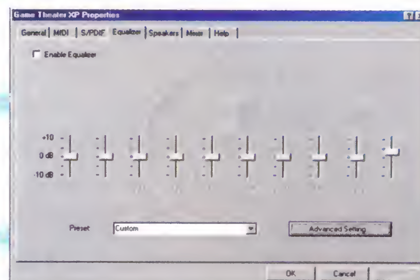
Pentru cei amatori de jocuri, se află incluse pe un CD şi versiunile demo ale Daikatana, Thief II The Metal Age, Rayman 2, Tachyon The Fringe şi un nivel (NVIDIA level) de Quake III Arena.

Calitate

Consider că oponentul principal de piață al Hercules Game Theater XP ar putea fi Creative Sound Blaster Live! Platinum 5.1. Față de acesta, placa de la Hercules oferă în primul rând o calitate audio superioară, datorată convertoarelor



Hercules Game Theater XP suportă toate tipurile de configurații de boxe: 5.1, 4 (pentru jocuri), dublu stereo, stereo şi căşti.



Hercules Game Theater XP oferă un egalizator grafic pe 10 benzi.

Analog/Digital pe 18 bit şi Digital/Analog pe 20 bit. Menționez că SB Live! Platinum are astfel de convertoare pe numai 16 bit, oferind, la un preț spre 200 USD, exact aceeaşi calitate audio ca şi versiunea Value a SB Live!, placă de 50 USD. Bineînțeles, la capitolul EAX Hercules Game Theater XP nu egalează seria SB Live!, dar nu este departe în urma acesteia. Însă, aspectul prin care placa de sunet de la Hercules dă o lovitură foarte puternică concurenței Creative este prețul care se adaugă calității audio superioare Platinum-ului.

Toate acestea mă fac să consider Hercules Game Theater XP un produs excelent, atât sub aspectul dotării hardware, cât şi sub cel al calității audio, un produs care se impune gamerilor şi celor dornici de sunet Dolby Digital, şi care reuşeşte, spun eu, cu succes, să spargă „monopolul" Creative în domeniu. Îmi permit să afirm că, la ora actuală, cel mai bun raport calitate/preț din clasa imediat superioară celei a SB Live! Value este oferit de placa de sunet Hercules Game Theater XP.

Marius Ghinea

OFERTANT CREATIVE SB LIVE! 5.1:
Flamingo Computers
Tel: 01-2225041

Preț SB Live! 5.1 Platinum:	**196 USD**
Preț SB Live! 5.1 Value:	**69 USD**
Preț DTT2200:	**153 USD**
Preț kit DTT2200 + SB Live! 5.1Value:	**179 USD**

OFERTANT HERCULES GAME THEATER XP:
Ubisoft Romania
T-el: 01-2316769

Preț: Game Theater XP:	**142 USD**



Locul unde problemele voastre devin ale noastre!

Zilnic primim la redacție foarte multe scrisori, unele care merg direct la Mitza la Chatroom, iar celelalte care ajung la noi, le „puricăm" și în spațiul limitat pe care-l avem încercăm să vă îndrumăm cât mai bine, dar nu ne putem abține și ne mai scapă și nouă câte o glumă mică!

Vlad Gheorghiu

Salut, am un PII la 433 MHz, 32 RAM, HDD 4 GB, CD-ROM 52x. Cât m-ar costa să îl aduc la 128 RAM, 550 MHz și o placă video NVIDIA Riva TNT2?

La ora actuală 128 MB RAM (PC 133) costă în jurul a 75 USD (TVA inclus), plus un Celeron 600 MHz (socket 370) care ajunge și el la aceeași sumă de 75 USD (TVA inclus); probabil că vei avea nevoie de un adaptor (10 USD), aceasta în cazul în care nu dorești să-ți schimbi placa de bază, iar o placă video Riva TNT2 costă aproximativ 70 USD (TVA inclus). Pe „mărețele" tale componente, dacă iei ceva, nu se va ridica la o sumă demnă de luat în considerare, dar totuși din total scade ceva (ceva = intervalul 10-20 USD).

Alex ROO

Sal. O să trec direct la problemă: Am un AMD K6-2/450 MHz, 64 MB RAM, o placă video S3 Trio3D/2X cu 8 MB, placă de bază cu chipset VIA MVP3. Chestia îi că vreau să îmi fac un upgrade: +64MB RAM, HDD de vreo 20 GB, NVIDIA Riva TNT2 Ultra. Am auzit că unele placi video ieftine (Butterfly, PowerColor) cu cipuri Riva TNT2 nu se prea înțeleg cu plăcile de bază cu chipset-uri VIA. Care-i chestia?

Chestia îi (ca să rămânem în aceeași zonă!) că nu-i! Dacă placa de bază este fabricată de un producător serios care-și respectă brand-ul, atunci nu ar trebui să existe nici o problemă dacă driverele necesare sunt instalate corect (IRQ, AGP etc.). Și acum să trecem la minunatul tău upgrade: 64 RAM - 30 USD, hard-ul de 20 e cam pe la o sutică și placa video cam șaptezeci (poate un pic mai mult), deci un total de 200 de dolărei.

Sebi din Tg. Mureș

Salut Troubleshooters!

Nu voi face nici o introducere, ci voi începe cu ce e mai important. Am un Pentium II Klamath la 400 MHz, 64 MB RAM, placă video de 16 MB și modem Connexant [eeeeh, parc-am mai auzit noi de d'astea!]. Într-o zi, jucându-mă FIFA2001 [foarte bine, Claude te-ar ridica în slăvi], mi-a trecut prin cap [ești sigur? – un glonț ceva?] să pun muzică. Cum CD-ROM-ul era ocupat de CD-ul cu FIFA, am scos mufa boxelor și am pus-o la CD-player (discman, sau cum vă place – [n.r. Ai citit cumva Shakespeare?]). Când am teminat de jucat, și am ieșit din joc, totul a fost bine iar când am introdus boxele, calculatorul s-a blocat. Nu a funcționat nici CTRL-ALT-DEL așa că am recurs la cea mai urâtă soluție și anume RESET. După ce am așteptat 10 minute [ai băut și o cafea, nu?] după scandisk în sfârșit a pornit și Windows-ul, dar nu a mers sunetul [dacă mergea poate o lua la sănătoasa!]. Am pornit winamp, i-am dat play, el spunea că de fapt cânta, dar sunet mai greu. Am încercat reinstalarea plăcii de sunet și anume DCS PCI sound card model S817 și totuși nu a funcționat. De menționat e că în colțul acela (nu știu cum se numește acela cu ceasul [se numește SYSTRAY]) apare icon-ul sonorului, dar totuși nu merge. Am încercat și cu căști și tot nu merge. Am încercat să cer ajutorul HELP-ului, dar nu am reușit să rezolv problema. Vă rog ajutați-mă cumva, aștept orice idee pe adresa de mail: pusta@xnet.ro. Ah, am uitat ceva: NU AM CONFLICTE ÎNTRE DRIVERE [conflicte poți avea doar între anumite periferice]. Toată stima pentru întreaga revistă, continuați tot așa, sau chiar mai bine!

La momentul în care tu vei citi răspunsul nostru în revistă, poate că deja ai scos mufa boxelor din modem și ai introdus-o în ieșirea plăcii de sunet. Dacă nu aceasta a fost problema, atunci este posibil ca boxele tale să se fi ars! Și din aproape în aproape ajungem la cea mai gravă problemă a ta și anume: PLACA DE SUNET! Sugestia noastră, dacă poți, schimb-o! Dacă nu verifică dacă mai este înfiptă bine în slotul PCI. Dacă DA atunci cu siguranță defecțiunea a intervenit în momentul în care ai conectat din nou boxele.

Nicoleta Anghel

... aici urmează o serie de probleme, toate scrise cu BOLD, scrisoarea fiind prea lungă pentru a fi reprodusă în cadrul acestei strâmte și cam înguste rubricuțe, am hotărât să dăm direct răspunsul! Știe domnișoara (sau doamna după caz!) despre ce este vorba!

La scrisoarea pe care ne-ai trimis-o avem doar o singură sugestie pentru tine, și anume trebuie să-ți reinstalezi sistemul „curat", cum zicem noi!

Deoarece noi nu putem să fim prezenți cu fizicu' acolo (doar cu pisicu'), te sfătuim să apelezi la service-ul firmei de la care ai achiziționat calculatorul!

yo yomis

Salut! Am şi yo o nelămurire în legătură cu procesorul meu şi nu aveam cui [şi noi din când în când cui, dar mai mult treji!] să mă adresez aşa că m-am gândit la voi. Treaba stă cam aşa. De curând mi-am achiziţionat o placă de bază MSI K7T Pro2-A plus un procesor Duron la 750 MHz. După câtă reclamă a avut [unde? la PRO?] m-am apucat şi yo să-i fac un test procesorului în 3DMark2000 să văd şi yo dacă e aşa bun cum se zice, după ce am terminat de făcut testul am fost uimit de rezultatul obţinut acesta fiind foarte mic (cam 136) pe lângă rezultatul obţinut de cei de la Flamingo care spun ei în reclama lor la un Duron la 750 MHz (deci tot unul ca al meu) în 3DMark2000 rezultatul ar trebui să fie de 1646 de puncte. Este adevărat [DA] că aceştia au făcut testul pe un sistem cu Windows Me, iar yo l-am făcut pe un sistem cu Windows 98 instalat, da nu cred să conteze aşa de mult (în rest am un hdd de 4,3 GB, 64 MB RAM (PC 100), şi o Riva TNT2 Ultra – poate vă ajută aceste date). Şi, aş mai avea o problemă. De când mi-am cumpărat acest procesor + placă de bază au început să mi se „agaţe" mai multe jocuri care nu-mi făceau probleme pe vechiul meu K6-2 la 350MHz şi câteodată mi se mai blochează în jocuri fără nici un motiv [motive găseşte el nu te speria tu!]. Acum yo nu ştiu ce să cred: ori cei din Flamingo au „mânărit" [cu mâna?] rezultatul, ori aveau un sistem mult mai bun decât mine, ori procesorul este defect. Yo nu pot să-mi dau decât cu părerea şi vă las pe voi să mă lămuriţi, că aveţi mult mai multă experienţă decât yo. Mulţumesc şi sper că nu am exagerat cu mail-ul!

[noy noysuntem] îţi răspundem: 3DMark2000 nu este conceput pentru a testa plăci de bază sau procesoare, sau împerecherea lor, ci plăci VIDEO! Dacă placa ta video ar fi fost cu un chipset GeForce2, poate chiar Ultra, îţi garantăm că rezultatul ar fi fost cu totul altul, şi anume mult mai bun decât cel efectuat de tine. Totuşi, pentru o placă de bază cu chipset VIA ai neapărată nevoie de driverele originale de la VIA.

Încearcă la www.via.com.tw şi cu siguranţă că acolo vei găsi exact ceea ce-ţi trebuie având în vedere că băieţii updatează driverele de cel puţin două ori pe lună!

Marisca

Hello Folks,

Aş avea şi eu o mică problemă. Înainte calculatorul mi se închidea perfect, dar după ce mi-am instalat NOLF (a durat instalarea cam o oră pe AMD Athlon K7 600 MHz, 98 MB RAM, e normal? [NU!]) a doua oară (în prima instalare avea o mică problemă cu sunetul) nu s-a mai închis normal adică a apărut ecranul „Now it's safe to turn off your computer" dar pentru mine înseamnă „Acum poţi să scoţi PC-ul din priză" [curios, şi pentru noi la fel!]. Se poate întâmpla ceva de la NORTON ANTIVIRUS 5 [da, să-ţi găsească un virus şi să dezinfecteze sistemul] sau NOLF şi Squad Leader, căci pentru mine aceştia sunt principalii suspecţi? Ce să fac? Dacă nu se poate face nimic este mai sănătos să folosesc butonul I/O din spate? [noi neam uitat la spatele nostru şi am fost foarte surprinşi că nu l-am găsit acolo!!! LOL] Poate mai CONTINUAŢI SĂ PUNEŢI JOCURI FULL! (cred că deja am întrecut măsura nu?) [NU!!!].

Microsoft dix it! Shutdown PATCH! Dacă ai vreodată timp (şi o conexiune bună la Internet!), clic pe butonul START şi ar trebui să existe sus de tot (la munte) o opţiune care-i zice „WINDOWS UPDATE". Te-ai prins, nu? Dacă nu, mai există o soluţie, care nu necesită Internetul, şi anume comanda FORMAT C: dar din DOS acolo unde nu este buton de I/O!

Serge Hristodorescu

Ce software îmi trebuie şi, eventual, de unde îl pot procura pentru ca porturile USB să-mi meargă şi mie? Vă întreb asta pentru că eu am un volan [şi eu la DACIE!!!] care are un asemenea port şi n-am reuşit să-l instalez cu portul USB, ci a trebuit să recurg la celălalt port disponibil (Serial)...

Uno! Treaba cu porturile este mai groasă decât îţi închipui, am auzit că ăştia la Constanţa o fac lată! Due! Şi ca să fim şi serioşi şi să-ţi dăm un răspuns. Dacă rulezi WIN95, ai nevoie să instalezi USB Supplement pe care-l găseşti pe CD-ul de instalare al Windows-ului 95 OSR v2.1. Dacă rulezi WIN98, atunci încearcă să vezi dacă controlerul USB are pe undeva prin resurse o întrerupere (IRQ)! Dacă n-are... ar trebui să-ţi meargă, că doar d-aia volanul respectiv este „Plug&Pray"!!!!!!!!

Mitza Moga

Salut!

Am un Celeron la 600 MHz, motherboard cu cip VIA 693A, 64 MB RAM, şi o întrebare [şi noi un răspuns]. Am strâns destui bani [de unde că vrem şi noi!] ca să cumpăr un GeForce 2MX. Însă cu banii ăştia aş putea lua un TNT2 M64, (n-am găsit nici un TNT2) şi după un upgrade la memorie cu încă 64 MB să-mi mai ramână şi bani. Ce să fac? Vreau un sistem care să ruleze orice joc [NA că B17 Flying Fortress n-o să-ţi ruleze!!!], şi care să se descurce şi în partea de 2D bine (Flash, Photoshop, Bryce). Mă întreb dacă MX-ul îşi merită banii. HELP, please!

[R:] DA, MX rulez!

Drăghici Ştefan

Am jucat demo-ul de Homeworld-Cataclysm, care mi s-a părut excelent, dar am o mare nedumerire. De ce demo-ul are nevoie de doar 32 MB RAM, în vreme ce versiunea full are nevoie de 64?

De ce copilul când este mic primeşte puţini bani de la mama şi de la tata, iar când creşte mare îi usucă de bani pe respectivii! Din cauza cerinţelor tot mai mari! Gotcha?

Pe LUNA viitoare sau pe orice satelit natural pe care-l vreţi voi!

Decibelu' şi Hertzu'

Scrisori multe,

discuții aprinse şi probleme ce trebuie rezolvate.

Ce e ciudat e faptul că m-am supus cererilor voastre. Dacă nu aţi observat deja, de numărul trecut am încetat să mai „tai" din scrisori (mă rog, mai sunt unele mici „scăpări"). Ce este şi mai ciudat este faptul că multora nu le-a plăcut. Adică ce e aia să pui 4 scrisori în Chatroom! Ne pare rău Mitza, dar vrem să fie cum a fost înainte. Sunt bulversat, băgat în ceaţă şi lăsat mască... aşa că puneţi mâna, gândiţi bine ce vreţi de la rubrica asta şi daţi cu scrisori în mine.

Vom mai vorbi...

Mitza

Trackball

Vă salut, dragii mei prieteni de la LEVEL.

Sunt un bătrân gamer din Bucureşti, care se apropie de 35 de ani şi care vă scrie acum pentru prima oară. De multă vreme intenţionez să vă scriu şi am tot amânat acest eveniment din diverse motive până când, iată, am reuşit. Vă scriu NU pentru a vă trage de urechi pentru cine-ştie-ce greşeli descoperite printre rânduri (pentru că doar cel ce nu munceşte nu greşeşte, nu-i aşa?), ci pentru a vă spune ce treabă bună faceţi voi acolo, în urbea Braşovului, lucrând la această revistă a voastră.

Cu cea mai mare sinceritate vă spun că sunteţi cei mai buni de pe piaţa noastră la ora actuală, şi nu fac o afirmaţie gratuită. Având în vedere că bugetul meu îmi permite să cumpăr cam toate revistele din domeniul jocurilor pe PC care se găsesc prin România (inclusiv titluri în franceză sau engleză, dar astea nu le pun la socoteală) pot face o analiză comparativă în domeniu. Rezultatul: „PC Games" este mai bogat în informaţii decât voi (doar are 200 de pagini, nu?), iar „Xtrem PC" este mai variat, pentru că încearcă să se ocupe şi de hard şi de utilitare şi de jocuri. Voi, însă, aveţi mai mult SUFLET decât toate aceste reviste la un loc, poate tocmai din cauză că folosiţi mult suflet la redactarea ei.

Să nu mă înţelegeţi greşit, ştiu ce spun: sunt ziarist la rândul meu şi mă pricep destul de bine să analizez un text şi să citesc mesaje strecurate printre rânduri. Şi din textele voastre literalmente „transpiră" sufletul şi pasiunea voastră. Acele mici comentarii inserate din loc în loc într-un text altminteri serios vă dezvăluie un pic din caracter, şi mărturisesc că îmi place ce văd acolo.

Vă citesc de mult timp revista, sunt deja doi ani, şi a ajuns să îmi placă la fel de mult ca jocurile. Cu ocazia IFABO 2000 de la Bucureşti am reuşit să pun mâna pe aproape toate numerele LEVEL de la început pe care nu apucasem să le cumpăr (apropo, menţionez aici o chestie foarte importanta pentru mine: îmi mai lipsesc numerele 1, 2 şi 4 din 1997, le pot achiziţiona cu ajutorul vostru?). Tot cu ocazia acelui IFABO m-am întâlnit cu unii dintre voi, dar nu am avut curajul să vă provoc la o discuţie. În jurul meu se înghesuiau tot felul de puşti nu mai mari de 16 ani, care încercau să prindă un loc la standul vostru de jocuri, şi m-am simţit în mijlocul lor ca un bătrân infantil (în sensul rău al cuvântului). L-am salutat pe Claude (pe care îl ştiam din poze), am apucat să fac cunoştinţă cu Dr. Pepper, după care, complet fâstâcit, am făcut stânga-mprejur

Scrisoarea lunii !

şi am tulit-o de acolo. Astăzi îmi pare nespus de rău că n-am avut mai mult curaj.

Ce părere aveţi, este normal ca un „boşorog" ca mine să mai fie interesat de lumea jocurilor la aşa o vârstă „înaintată"? Pentru că, judecând după atitudinea colegilor mei de serviciu, care nu vorbesc decât despre Adobe, Corel, Cool şi alte câteva utilitare, privind jocurile cu dispreţ, am impresia că sunt un adult rămas la stadiul de copil întârziat.

Să vă spun acum câteva opinii personale despre revista voastră.

De-a lungul timpului am citit la rubrica de scrisori tot felul de opinii ale cititorilor privind existenţa acelei rubrici de pe CD intitulată DLH, cele mai multe, din păcate, negative: ba că un gamer adevărat nu va recurge niciodată la cheaturi, ba că aşa ceva te scoate din atmosfera jocului, ba că se iroseşte de pomană spaţiu pe CD în loc să fie acolo un joc full... şi tot felul de alte trăznăi asemănătoare.

Ei bine, a venit momentul ca în această chestiune să vă spună părerea şi un gamer trecut de vârsta primei tinereţi, aşa cum sunt eu: AM O IMPRESIE GROZAVĂ DESPRE RUBRICA DLH!!! Efectiv, face toţi banii!!!

Cheaturile luate de acolo m-au apropiat de jocuri aşa cum nu au reuşit până în prezent să o facă anticele CIP-uri şi HC-uri, dacă îşi mai aduce cineva aminte de ele!

De ce? Pentru că un adult este, de obicei, un om ocupat, care nu are acelaşi timp liber ca un puşti de liceu ce butonează toată ziua la Quake 3 sau Unreal Tournament, în loc să-şi facă temele. Încercând să se relaxeze cu un joc pe PC după o zi plină de muncă şi de alergătură, un adult nu va vedea nimic incitant într-un nivel încăpăţânat, care îţi cere să te dai peste cap pentru a-l rezolva. Va deduce (în mod eronat, evident) că orice joc de pe PC ceva mai elaborat decât Solitaire sau Tetris este enervant şi cronofag. În majoritatea cazurilor, această impresie o va comunica şi odraslei sale de acasă, căreia îi va interzice să mai „ţăcăne" tastatura toată ziua şi îi va impune cu autoritate părintească să „se ocupe cu ceva mai serios". Nu vă este cunoscută această partitură?

Punând la îndemână aceste cheaturi, voi ajutaţi oamenii ocupaţi să nu îşi complice existenţa cu vreun nivel rebel şi să guste, la rândul lor, din savoarea şi relaxarea pe care ţi-o oferă un joc pe PC. Şi doar pentru ce sunt create – prin definiţie – jocurile? Pentru joacă şi relaxare, nu?

Din păcate, aşa cum spuneam mai sus, foarte mulţi dintre utilizatorii de PC de vârsta mea sau mai mari (cu unii dintre ei sunt coleg de serviciu) consideră jocurile o prostie şi o aberaţie, care ocupă inutil loc pe hard. De ce? Pentru că sufletele lor înăcrite de o viaţă de muncă pe tărâmul sec al datelor de arhivă nu au cunoscut cu adevărat satisfacţia oferită de un Quake „cheatuit", în care poţi spulbera monştri asemănători la reacţii şi la înfăţişare cu şeful tău (he-he-he, apropo de asta, mi-a plăcut ce frumos l-aţi luat în colimator pe K'shu în pagina a 3-a din numărul pe ianuarie).

Că tot am pomenit mai sus de jocuri full pe CD: părerea mea este ca pe viitor să rezistaţi tentaţiei de a mai da ascultare vocilor care vă cer jocuri full. Puneţi pe CD utilitare sau demo-uri de ultimă oră! Lăsând la o parte faptul că un joc full la ora actuală ocupă mai multe CD-uri (pe unul singur încăpând doar chestii răsuflate, din mileniul trecut!), demo-ul unui joc nou apărut este mult mai util şi te poate ajuta să te lămureşti dacă te interesează suficient de mult acel joc încât să-l cumperi. De multe ori, uitându-mă la titlurile de pe o tarabă cu CD-uri pirat am auzit lângă mine puştani conversând astfel cu vânzătorul (de obicei un tip „bronzat"): „Ia te uită, jocul 'XYZ'!?!? Ce ştiţi despre el, cu ce e?". Iar vânzătorul, al cărui nivel de cunoştinţe despre PC-uri ajunge în general până la genunchiul broaştei, îi umple capul cu bazaconii şi-l păcăleşte cu un joc

aiurea și un CD de proastă calitate.

În altă ordine de idei, Mitza, te întreb din pură curiozitate: de ce ți-ai ales acest pseudonim? Îți respect alegerea și nu o contest, dar nu o înțeleg și de aceea cer lămuriri. Pentru că induci în eroare! Inițial, când ți-am văzut pentru întâia oară semnătura sub un articol, mi-am zis: „hei, ia te uită ce grozav, au angajat o tipă ca redactor! În sfârșit pot vedea cum gândește și o fată vizavi de jocurile pe PC". Apoi, uitându-mă în caseta redactorilor revistei ca să văd numele real al „fetei", am constatat cu surpriză și – de ce să nu recunosc – cu dezamăgire, că era vorba, de fapt, tot de un băiat.

Că tot am pomenit de redactori, Mitza: mulți cititori fac caz de plecarea lui Wild Snake, nu? Am observat că acest fapt a început să te supere. Eu zic să nu te pripești, ci să încerci să faci o mică analiză stilistică a felului vostru de a răspunde la scrisori. După părerea mea, modul lui de a insera mici comentarii personale în textul scrisorii unui cititor crea senzația unui dialog activ, purtat parcă „live" cu o voce fără trup. Probabil din cauza asta întreabă atâția corespondenți de el, pentru că se simte lipsa acestei voci. Apoi, faptul că el răspundea acid corespondenților nu însemna neapărat că alunga cititorii revistei, ci dimpotrivă. Nu rareori, după ce citeam câte o replică mai dură a „Șarpelui" îmi ziceam cu admirație: „al dracu' veninos, ce i-a tăiat-o!!!". Din cauza asta, în ultima vreme când cumpăram revista și nu aveam timp sau loc să o răsfoiesc pe îndelete (de exemplu, în tramvai) aruncam un ochi la corespondențe și mi-era suficient ca să mă binedispun. Același lucru îl pot spune și despre stilul vostru de semnătură: tu ești invariabil Mitza, în timp ce el își „mula" acel Wild Snake pe conținutul articolului și îi dădea noi forme haioase.

Ca să-ți faci o idee mai clară, în opinia mea stilul Snake-ului aducea mult cu cel folosit de „Academia Cațavencu" (știi sloganul ziarului ăsta: „cititorii noștri sunt mai inteligenți decât ai lor") în timp ce stilul tău seamănă mai degrabă cu cel al unui cotidian central, de mare tiraj, serios, reținut și sobru. Or, revista voastră nu este deloc sobră și reținută, ci este veselă, caldă și plină de sufletul celor ce o compun. Ce-ar fi dacă te-ai integra și mai mult în atmosfera generală, lăsând reținerea actuală la o parte? Pariez că, dacă te uiți bine înăuntrul tău, o să găsești acei stropi de fiere și de miere care, mixați, să dea ceva mai aproape de spiritul revistei și, în același timp, care să te individualizeze!

Profit de ocazie ca să te mai întreb o ultimă chestie care mă nedumerește: ce s-a întâmplat cu foarte interesanta emisiune a voastră care se difuza pe Pro Tv în fiecare sâmbătă din mileniul trecut? A dispărut? Definitiv? Dacă da, ar fi mare păcat!!!

Aștept să îmi dați și mie niște răspunsuri, în special la partea cu numerele care îmi lipsesc din revistă.

Închei aici, dar nu înainte de a vă ura conform obiceiului din străbuni:

„Jump to the next LEVEL!"

Trackball

În primul și în primul rând poți să faci rost de numerele alea din LEVEL care îți lipsesc printr-un simplu telefon la redacție. O să te punem în legătură cu băieții și fetele de la Distribuție și o să se aranjeze treaba.

Pe mine unul mă bucură enorm să văd oameni ceva mai înaintați în vârstă (ceva mai experimentați și mai versați decât obișnuitul gamer adolescent de pe la noi) scriind câteva rânduri în care își dau cu părerea despre noi.

Probabil că ai observat și tu... încercăm să facem o revistă pentru un public cât mai matur, dar suntem cumpărați (în proporție de 80%) de gamerii (foarte) tineri. Lipsa gamerilor „maturi" la noi mă face să mă gândesc câteodată dacă eu la 30-40 de ani voi avea aceleași preocupări (sper din inima să nu mă lase microbul) și tocmai de aceea scrisorile de genul ăsta au rolul de a mă liniști cât de cât.

DLH-ul este într-adevăr privit cu un ochi foarte critic de majoritatea jucătorilor de pe la noi... eh! Sunt de acord și cu ei, dar sunt de acord și cu tine. Jocurile sunt într-adevăr făcute pentru a fi distractive și relaxante (deși în ultimul timp numai relaxante nu sunt) și atâta timp cât cineva folosește un cheat doar ca să se distreze sau mai_știu_eu_ce, nu am nimic împotrivă. Doar să nu le folosescă pentru ca mai apoi să se laude în gura mare ce scor „marfă" a făcut la cutare joc... that sux!

Pseudonimul l-am ales pentru că la primele mele contacte cu Internetul nu am folosit diacriticele, de unde a răsărit primul meu nick: Mitza (a se citi Mița)... și așa mi-a rămas numele. Hehe... zici că te-ai ofticat... hehe.

Ahhhhh... Snake! Să știi că nu sunt cât de puțin enervat când primesc un teanc de scrisori care îl cer pe Snake înapoi la Chatroom... chiar mă distrează. Ești însă primul care îmi spune că Snake era cât de cât dur (să-i zicem sarcastic) cu cititorii și asta mă miră. De ce am vrut să iau eu Chatroom-ul? Pentru că Snake mi se părea mult prea împăciuitor, mult prea pașnic cu toți și cu toate. Eu unul mă săturasem să citesc LEVEL-ul și să văd 4 pagini mari și late în care revista era ridicată în slavi si preamărită. Mă deranja... De aceea m-am decis să iau taurul de coarne, să mă mai răstesc la unul, la altul, să adun niște critici, niște obiecții pentru că fără ele nu există progres, nu? Dacă se continua numai în laude exista pericolul să o lăsăm mai moale, să zicem că totul e OK (deși nu era și nici acuma nu e)... pe scurt, ne-am fi lenevit.

Pe mine unul mă distrează la culme când sunt catalogat drept rece, calculat, invariabil etc. (râd și eu cu poftă, spun bancuri, mă strâmb în oglindă, fac tâmpenii și nebunii... blablabla).

Accept masca asta pentru rubrica Chatroom pentru că așa trebuie și așa vreau eu, dar îți recomand să mai citești și alte articole ale mele înainte să îți faci o părere generală despre mine.

Ok, gata cu asta...

P.S. Nu e nimic ciudat în a fi „interesat de lumea jocurilor la așa o vârstă «înaintată»"... jocurile sunt pentru oricine știe să se distreze și pentru oricine vrea să descopere lucruri noi. Că la noi în țară vezi mai rar oameni în toată firea cu ochii beliți în decolteul Larei Croft, asta e cu totul altceva... e și normal ca atunci când trăiești de pe o zi pe alta, joaca să fie pe ultimul loc în topul preocupărilor tale.

Dar nu, nimeni nu e prea bătrân pentru jocuri...

Adi a.k.a. Cheater

Să vede, alte bug-uri găsite în revista 2/2001:

1. Cum se face că o revistă care se respectă să publice review la jocurile apărute de mai bine de 2 luni pe piața din România? Ex. Gunman Chronicles, Hitman?

2. Cum de se face că puneți walkthrough la Escape from Monkey Island, când în DLH era apărut de mult? Nu puteați mai bine cele 4 pagini să le umpleți cu alte jocuri? Review-uri sau preview-uri?

3. Ce caută reclame la filme într-o REVISTĂ DE JOCURI? Dacă vroiam să vedem ce mai este pe marile ecrane a.k.a. cinema nu credeți că ar fi fost mai simplu să cumpărăm o revistă T.V.?

Cam atât la partea critici pentru că am încercat să evit criticile de care vă izbiți în fiecare moment de la alți cititori-scriitori. La capitolul laude ce să mai spun, vă dați și voi seama ce cred despre voi dacă am toate numerele voastră!

1. Deh, vezi că se poate! E adevărat că jocurile au apărut cu ceva timp înainte de a fi testate de noi dar:

a) Diferența de timp între momentul în care este predat articolul și momentul în care îl citești tu este de aproape o lună și

b) Întotdeauna (aproape) jocurile prezentate de noi vor apărea pe piață înaintea apariției revistei și pentru asta trebuie să mulțumim domnilor pirați (îi găsiți la tarabele frumos colorate din orice piață care se respectă)... și cu toate că am vrea, nu putem să împiedicăm chestia asta.

2. No comment!... poate că nu toți au DLH-ul (ce ironic, având în vedere

problema cu ultimul CD...), poate că unora le plac walkthrough-urile scrise de noi, cert e că acea rubrică e în revistă și nu va dispărea (bat în lemn).

3. Am mai spus și văd că trebuie iarăși să mă repet (și urăsc chestia asta): LEVEL este o revistă pentru gameri... iar gamerii sunt și ei oameni... iar oamenii au și ei nevoile lor... și oamenii se mai duc și pe la film... iar cum gamerii sunt și ei oameni iar noi suntem o revistă pentru gameri... eh, s-a înțeles?

În concluzie... mersi pentru critici! (mă săturasem de : „De ce nu e CD full?", „da' poster?"...)

Cornel „Para" Fudulu

Salve stimate Domn.

Am și eu un comentariu de făcut la adresa rubricii din LEVEL-ul Februarie/ 2000. Apăi trecând peste treaba cu seriozitatea Dvs. excesivă, la pagina 78, coloana din mijloc, jos, scrie așa: „Gamerul român (se) joacă mai mult la săli de jocuri și se axează...", iar la pagina 80 săracul domn Miron Alex se alege cu un duș rece cam așa „(și nu înțeleg de ce tot spui «noi, gamerii», ești unul sau mai mulți? te-a ales careva șef peste toată suflarea gamericească, sau cum?)". Păi, Stimate Domn, țin să-ți precizez că o sală de jocuri este un loc public (aka adunare de mai mulți cetățeni) care-și pot împărți/susține/discuta părerile subiectiv-obiective și care pot prinde glas prin prisma scrisorii unuia mai îndrăzneț. Așa că eu socot abordarea Dvs. caustică ca fiind total nepotrivită și chiar având o tentă nepoliticoasă la adresa cititorului Dvs.

Cât despre obiectivitatea (p)review-ului unui joc, aceasta depinde de mai mulți factori decât ar crede un cititor, factori care ar trebui prezentați într-un articol pe larg, gen „Uite cum se face la noi un (p)review" cu păreri/comentarii din partea cititorilor, cititori care sper că se conformează motto-ului Academiei Cațavencu ;-)

Cu stimă,

Cornel „Para" Fudulu
[wired] Kommando Nowotny
Administrator [wired] Internet Cafe

Chiar nu îmi pare rău pentru ce i-am răspuns lui Alex. A meritat-o pe deplin. Dacă el s-a simțit cu musca pe căciulă la ce am zis eu, treaba lui, dar în momentul în care se autoalege purtătorul de cuvânt al tuturor gamerilor sare mult peste limită. Putea și el să spună acolo „vorbesc în numele unor meseriași de gameri din cartierul Cutare, scara Cutare apartamentul Cutare, calculatorul Cutare... din clanul Cutare"... hehe. Și P(R)eview-ul ăla era sub orice critică (asta poți să recunoști și tu)...

Nu am nimic împotriva sălilor de jocuri, dar e normal ca atunci când te joci numai într-o sală de jocuri să nu auzi decât de Diablo2, Starcraft și Counter-Strike. Nu e rău, dar pentru a te numi gamer adevărat, trebuie să ai totuși ceva experiență în statul în fața monitorului de acasă în timp ce te chinui cu nu știu ce joc în single player.

Wired... cred că ne-am întâlnit la un CS ceva...

NSD

Stimabililor, în primul rând salut și felicitări pentru treaba pe care o faceți. Nu v-am scris ca să vă laud, dar nici ca să vă critic. Dar, totuși, am niște nemulțumiri în legătură cu toate specimenele care vă citesc revista și eventual aruncă acolo trei rânduri pe hârtie în care cer chestii care știu că nu le vor obține niciodată dar... asta e.

Aș avea și eu câte ceva să le spun:

Numărul unu: „Vrem jocuri full..." Oameni buni (cu ce urmează o să-mi pun în cap toată țara) voi sunteți bătuți în cap? Dacă vor pune jocuri full n-or să pună Fallout™ sau orice altceva ce vă trece vouă prin cap. NU! Vor pune jocuri de k-k-o, pentru că nu-și permit! Dar asta nu e tot! După efortul pe care îl depun și reușesc să pună totuși un joc GATA scrisori la redacție că e naspa... alea alea... dacă nu știați, „Calu' de dar nu se caută la dinți"... așa că CIOCU' MIC!

Alternativa e următoarea: Pirateria e în floare. Alocația e 130000 lei. Dă o fugă pân' la colț și ia-ți ce vrei. 80000 cu 45000 pe revista... îți mai rămân încă 5000 pentru o Eugenie™.

Numărul doi. Sunt unii disperați după postere... Vrem poster, da' revista să nu se scumpească... NU NU... să se ieftinească... NO COMMENT.

Numărul trei: Vrem carcase la greu... ca SIDIurile să ocupe mai mult loc, să tăiem revista și să mai și dăm bani pentru asta.

Mi-am dat seama ce specimene citesc revista (bineînțeles că nu mă refer la toți cititorii) când am auzit-o p-aia cu „tipăriți taloanele și pe față și pe spate", am căzut pe spate.

Buba lunii!

sau problema cititorilor prea perseverenți

Ultimele două reviste m-au cam dezamăgit din cauză că:

– Gunman pe copertă

– ȘASE (6, VI, SIX) jocuri cu nota sub 70 (chiar 68), dintre care patru cu note de 36, 46, 66 și 68 cu două pagini alocate. Păi, asta-i batjocură la adresa oricărui gamer care se respectă. Și un așa-zis walkthrough la un joc cu fani 1 la 100000 de oameni. Nu zic că nu-i bun dar 6 pagini sunt chiar exagerate. Nu cred totuși că nu ați fi avut altceva mai bun cu care să le umpleți.

*Ar mai fi și alte subiecte de discutat (E=mc2, asasinarea Dianei, franc-masoneria, cei care ne conduc, stupid people și unde ajungeam dacă ieșea răul cel mai mare, ce ascund americanii, zona 51 parcă, concurența care nu există, monopolul Romtelecom și contractul unilateral cu OTE, monopolul NVIDIA, încălzirea globală, NO2 care e în București(e mult de tot), M**dalin V**cu și tot neamul lui, pupin*** unora și lipsa totală de indiferență a altora).*

*Mai sunt multe dar... ce ***, sunteți revistă de jocuri.*

JUMPUITZI LA NEXT LEVEL
NSD™

Eu sper ca cititorii noștri să fie mai gameri decât ai lor, dar nu contenește să mă surprindă faptul că, deși am explicat o dată, de două ori, de n ori problema jocului full sau a posterului, ei tot nu par a fi înțeles. Însă tu ești mult prea dur cu ei... eu nu mi-aș permite așa ceva (cred că dacă i-aș lua prea tare or să mă înjure și în somn). Dar, în mare, sunt de acord cu tine.

O să fie interesant de urmărit reacția cititorilor când o să avem joc full (oricât de îndepărtat ar părea prospectul ăsta)... or să se conformeze și o să cumpere revista (așa cum au promis) sau or să prefere două jocuri pirat? Om trăi și om vedea. În orice caz, dacă o să mai punem un joc full pe CD, va fi vorba de un joc cunoscut (vechi, dar cunoscut și încă jucabil)... pentru asta ne strofocăm noi aici și dacă o să reușim... eh, putem să ne felicităm de pe acuma.

Gunman-ul a ajuns pe copertă pentru că arăta bine (coperta, nu jocul... he-he) și pentru că nu vrem să fim obligați de acum înainte să punem cel mai bun joc al lunii pe copertă (oricât de aiurea ar suna asta... dar așa suntem noi: idei multe da fixe!... stai că nu era așa).

Te plângi că am testat o poală de jocuri slabe... îți dai seama cum ne-am simțit noi. Însă nu toate jocurile sunt bune, iar dacă într-o anumită lună suntem invadați de asemenea jocuri, trebuie să le testăm. Pentru că altfel nu am mai avea ce prezenta și pentru că suntem o revistă de jocuri care testează tot ce mișcă (sau se târește spre moarte). Așa că ne pare nespus de rău că a trebuit să dăm atâtea note mici, ne pare nespus de rău că au fost atâtea jocuri proaste în revistă, dar, crede-mă, dacă ar fi apărut în acea lună jocuri mai bune am fi scris despre ele cu cea mai mare plăcere.

Alex

În a doua zi de școală am fost la poștă și mi-am scos alocația de pe luna noiembrie. Și ce să-ți spun, când am scăpat de la școală mi-am luat revista LEVEL de la un chioșc de ziare. Ajung acasă și desfac revista, aprind computerul și ce să vezi, CD-ul era crăpat. Mamă ce m-am enervat! Am luat revista și m-am dus la chioșc. Stai să vezi!!! I-am aruncat revista în față și i-am zis să-mi dea altă revistă deoarece CD-ul era crăpat. Mi-a spus că nu-i vina lui și că nu-mi dă nici altă revistă nici banii. Ne-am luat la ceartă și i-am aruncat revistele pe jos. Ghinionul meu că tocmai atunci treceau niște gardieni. M-au dus acasă și mi-au dat o amendă de 200.000 pentru tulburarea liniștii publice. Așa că am rămas și fără revistă și fără CD.

O scrisoare ce a stârnit hohote de râs în redacție... era să cad de pe scaun, efectiv! Desigur, suntem solidari cu tine și ne pare rău pentru ghinionul tău (dar e a naibii de haioasă povestirea).

Data viitoare îți recomand să nu te mai grăbești nervos spre chioșcul de ziare pentru că LEGEA E CU OCHII PE TINE!

Astea fiind spuse, dă rapid un telefon la redacție și rezolvăm problema cu CD-ul (OK, știu că e târziu, da de-abia am primit și noi scrisoarea).



Inserenții din acest număr:

Atomic TV	C3
Flamingo Computers	C4
Monosit	29
Ubisoft	35
Videoton	27

Ne-au mai scris: Adrian Șerbănescu de acolo, Ales Dumitrescu din București, Ripperx din Iași, Anton Răzvan aka Mikron, Shubniggurath din București, Mircea Sabău, Andrei aka Onix (nu te lăsa, mai trimite articole), Remus aka Longbow din Pitești, Ionut aka Googly din București, Nitty din Bacău, Guguianu Gabriel din București, Văieșu Remus Adrian din Brașov, Pârvu Andrei din București, Savlovschi George aka Col. CABOOM din Galați, Ghincia Renato din Băile Herculane, Ilina Iuliu-Narcis din București, Cristian de pe undeva, Dumitrașcu Ștefan din București, Chioveanu Dan din Ploiești, Iancu Lucian din București, Guțiu Mihai din Târgoviște, Popescu Adrian din Slobozia, 9mm aka PLIKTISIT din Constanța, Trufașu Alexandru din București, Popescu Andrei aka BIONICMAN din București (uite că ai ajuns la NMS), Munteanu Doru din Jariștea, Popa Alexandru din Timiș, Blănaru Dan-Ionuț din Focșani, Crăciunescu Cătălin din Târgu-Jiu, Sorescu Andrei din Vaslui, Giurconiu Adrian din Târgu-Jiu, Cris aka Baghera din București, Pitea Răzvan din Reșița, Barna Szilard aka Captain Jack din Cluj, Gheorghe Andrei Sorin din București, Wintincher Andrei din București, Orban Dan Răzvan din Beclean, Baeș Ștefan din București, Andrei Gheorghiu din Piatra Neamț (discheta era cam goală), Dură Florin din București, Șerban Ovidiu din Sighetu Marmației, Jaja Flavius din Brașov, Mazilu traian din Broșteni, Tuhari Mihai Răzvan din București, Moldovan Lucian din București, Nistor Adrian din București, Sasu Victor din București, Iacob Raoul din Timișoara.

LEVEL

Str. N.D. Cocea Nr.12
2200 Brașov
Tel: 068/415158,
093-570511
094-754983
Fax: 068/418728
E-mail: level@chip.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu
(dan_badescu@vogel.ro)
Redactor șef :
Cristian Cașcaval (K'shu)
(kshu@level.ro)
Secretar de redacție:
Gabriela Muntean
(gabriela_muntean@chip.ro)

Redactori:
Claudiu Levente (Claude)
(claude@level.ro)
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)
Marius Ghinea
(ghinea@chip.ro)
Sebastian Cachiț (Sebah)
(sebah@chip.ro)
Mihail Stegaru (Mike)
(mike@level.ro)
Redactori hardware:
Decebal Schiller
(decibelu@chip.ro)
Publicitate:
Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@vogel.ro)
Csilla Sándor
(csilla_sandor@vogel.ro)
Cristian Pop (Dr. Pepper)
(cristian_pop@vogel.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Online:
Cosmin Mănoiu
(cosmin_manoiu@chip.ro)
Mihai Bădescu
(mihai_badescu@chip.ro)
Liviu Beteag
(liviu_beteag@chip.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogel.ro)
Cora Iulia Apolzan
(cora_apolzan@vogel.ro)

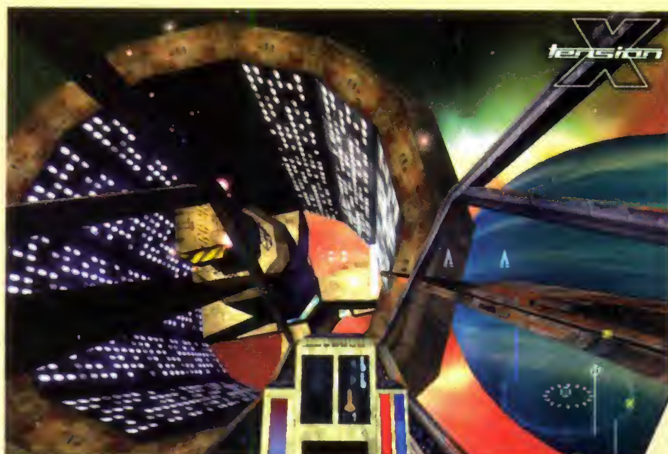
Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru
(contabilitate@vogel.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogel.ro)
Soiu Ioan Claudiu
(iancu_soiu@vogel.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 2200 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 068-415158 și fax: 068-418728
Pregătire filme:
Artur REPRO LTD, Ungaria.
Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda RT, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între orele 13.00 și 15.00.



X-Tension

Luna tecută - o promisiune. Luna viitoare - un articol.



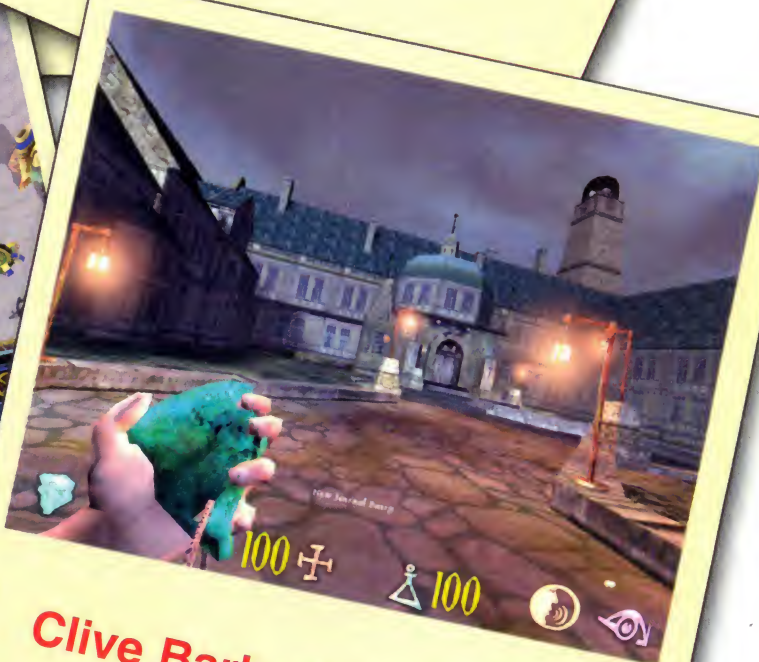
Quake III Team Arena

Mai mult decât multiplayer. Oare?



Game Universe - REAL TIME STRATEGY

Cele mai crâncene bătălii pe LAN (şi cu LAN-satorul de rachete).



Clive Barker's Undying

EA redefineşte genul FPS horror sau... a doua lovitură după Alice!

PROASPETE SI FIERBINTI

FILE DE POVESTE

ATOMIC CAFE

INTERACTIV

SELECTOR

REACTOR

HAI HUI

ATOMIX

ARIA 52

JOT

VIBRATII

INSOMNIA

FEBRA

ROCKADA

K LUMEA

METROPOLIS

KLUB BIZZAR

ORIENT EXPRE

ROMANIAN TOP 100

Atomic.

tv/K Lumea!

http://www.atomic.ro e-mail: tv@atomic.ro

Logitech®

Create your World

MouseMan Wheel Optical

optical

Mişcări precise şi un design ergonomic!

Combinaţia perfectă între precizia **tehnologiei optice** şi design-ul confortabil! Sistemul optic garantează mişcari line pe o mare varietate de suprafeţe, nemaifiind necesar un mousepad. Acum, aţi scăpat de chinul curăţirii lunare a mouse-ului: noul **MouseMan Wheel Optical** nu are piese mecanice în mişcare. Forma atent proiectată contribuie la un maximum de control şi confort.

QuickCam Pro 3000

Versatilitate, creativitate, calitate

Capturaţi imagini live, creaţi pagini de web, realizaţi videoconferinţe pe Internet, monitorizare video şi multe altele! **Senzorul CCD**, completat de tehnologia Picture Smart, oferă culori vii şi naturale. **Microfonul integrat** şi pachetul generos de software de prelucrare aduc un plus de profesionalism filmelor şi imaginilor capturate.

WingMan Rumblepad

VIBRATION FEEDBACK

Încearcă gamepadul cu Vibration Feedback!

9 butoane programabile, un buton precis de throttle şi... 2 mini joystick-uri îţi permit un control absolut! Şi, pentru ca experienţa pe care o trăieşti să fie totală atunci când te joci, RumblePad-ul dispune de **Vibration Feedback**!!! Vei putea astfel să simţi denivelările de teren, loviturile primite de la adversari, turbulenţele atmosferice, atunci când pilotezi un avion, sau accidentele de maşină, atunci când conduci o maşină de curse.

WingMan StrikeForce

FORCE FEEDBACK

TWIST HANDLE

Pentru gamerii pasionaţi, un joystick de excepţie!

Cu un excelent sistem de **Force Feedback, WingMan Strike Force 3D** îţi permite să simţi efecte deosebite: reculul armelor, forţa unei explozii, şocurile coliziunilor sunt mai reale ca niciodată! Funcţia **"Twist Handle"** permite rotirea manşei în plan orizontal pentru controlul perfect al direcţiei şi schimbarea unghiurilor de vedere. Rotiţa situată la baza joystick-ului este destinată selectării rapide a armelor, dar poate fi folosită şi ca buton cu până la 3 funcţii separate. **WingMan Strike Force 3D** are 9 butoane programabile, două hat switch-uri cu câte 8 direcţii şi un throttle de mare precizie.

WingMan Formula Force GP

FORCE FEEDBACK

Îţi place să conduci în viteză?

Atunci nu-ţi dezlipi mâinile de pe **WingMan Formula Force GP**! Volanul **WingMan Formula Force GP** are tehnologie **"Force Feedback"** integrată astfel încât să poţi simţi denivelările terenului, pietrişul şi, dacă nu eşti atent... parapetul! Îmbrăcămintea din material cauciucat permite un control precis al direcţiei şi un confort deosebit. Două schimbătoare de viteză şi 4 butoane programabile integrate sunt plasate ingenios pe volan astfel încât să poţi fi întotdeauna stăpân pe bolidul pe care îl conduci.
Cu **WingMan Formula Force GP** ai tot ce îţi trebuie ca să devii campion!

www.flamingo.ro

FLAMINGO COMPUTERS

Magazine şi dealeri Flamingo

Bucureşti, Şt Burileanu 14-16, Tel 01-232 68.00, Fax 01-232 68.00, E-mail aviatiei@flamingo.ro; Bucuresti, Cal Dorobanţilor 132, Tel 01-231.04 31 Fax 01-231.04 32, E-mail dorobanti@flamingo.ro; Bucureşti, Cal. Vitan 55-59, Bucureşti Mall, etajul 1, Tel 01-327 56.26, Fax 01-327 56 23, E-mail mall@flamingo.ro, Bucureşti, Şos. Ştefan cel Mare 240, Tel 01-211 10 05, Fax: 01-211.10.35 obor@flamingo.ro; Bucureşti, Şos Panduri 29-31, Tel 01-411.65.00, Fax 01-411.65.00, E-mail panduri@flamingo.ro; Bucuresti, B-dul Ştirbei Vodă 154, Tel 01-312.92.71, Fax 01-312 92 71 E-mail stirbei@flamingo.ro; Bucureşti, B-dul N Titulescu 121, Tel 222.50 41, Fax 222 50.41, E-mail titulescu@flamingo.ro, Bucureşti, Calea Victoriei 103-105, Tel 01-659 74.55, Fax 01-659 74.56, E-mail victoriei@flamingo.ro; Bucureşti, World Trade Center, B-dul Expoziţiei 2, parter, Tel: 01-224.26 04, Fax 01-224 26 79, wtc@flamingo.ro, Cluj-Napoca, Aurel Vlaicu 1-3, Tel 064-445.702 Fax 064-445 683, E-mail cluj@flamingo.ro; Craiova, Cal. Bucureşti 21C, Tel 051-417 426,Fax 051-417.428, E-mail craiova@flamingo.ro, Deva, B-dul Decebal, Bloc E parter, Tel 054-233.041, Fax 054-233 042, deva@flamingo.ro, Giurgiu, Cal Bucureşti bl 11-2S, Tel 046-230 063, Fax 046-230.063, giurgiu@flamingo.ro, Iaşi, Iulius Center, B-d ul T Vladimirescu, etaj2, Tel/Fax: 032-278.090, malli@flamingo.ro; Sibiu (P-ta 1 Decembrie) Nicolae Teclu nr 1, Tel 069-230 058, Fax 069-212.695, E-mail sibiu@flamingo.ro Timisoara, C. Brediceanu 1, Tel 056-292.755, Str L. Blaga nr.7 Tel. 056/131 182, 056/132 843, Fax: 056/202 751, E-mail timisoara@flamingo.ro, Râmnicu Vâlcea, Cal lui Traian 123, Tel 050-737 866, Fax 050-737 220, E-mail valcea@flamingo.ro

Bacău, CYBERNET Str 9Mai, nr 31, Tel 034/170 892, Fax: 034/170 893, Email: office@cybernet.ro, Baia Mare, CONSECO, Bdul.Traian, nr 31 - P-ta Gării, Tel/fax: 062/223 460, Email. office@conseco.ro, Botosani, ASSIST, Str. Cuza Vodă, nr.4, Tel/fax 031/533 222, Email assistbt@assist.ro, Brasov, 2 NET Computer, B-dul Griviţei nr. 65, Tel/Fax 068/427 500, Email office@2net.ro, Brăila, STILLCO, Str M. Eminescu nr 62, Tel/Fax 039/615.407 Constanta, TORENT Computers, B-dul Tomis, nr. 238, Bl TD 17, parter, Tel 041/831 820, Fax 041/831 538, Email: office @torent.ro, Galaţi, STILLCO, Str Albatrosului, nr 1, Bl M, Ap. 47, Tel: 036/465 162, Fax 036/465 462, Email. office@stillco.ro, Miercurea Ciuc, NEXTRA, Str Florilor nr. 28/1, Tel: 066/171 200, Fax: 066/171.199, Email: office@nextra.ro, Piatra Neamt, CSC Open Systems, B-dul Traian bl. A5, parter, Tel. 033/218.945, Fax 033/218 946, Email: office@csc.ro, Ploiesti, PLATIN Systems, Str Gh. Doja, Bl 34D2, Sc A, Ap1, Tel 044/118.141, Fax 044/117.095, Email platin@starnets.ro, Slatina, TRINET, Str Arcului, Bl 3B, sc B, parter, Tel/Fax 049/414.686, Email office@trinet.ro, Suceava, ASSIST Str Tipografiei, nr 1,Tel/Fax 030/521 100, Email assist@assist.ro, Târgu Mureş, REDATRONIC SERV, Str Griviţa Roşie nr 11, Tel 065/164 885, Fax 065/161 282, Email office@redatronic.ro, Timişoara, SARATOGA, Str Ghe Lazăr, nr 18-20, Tel 056/199 780, Fax 056/199 781, Email sales@saratoga.ro